10/2001 ● Championship Manager 01/02 ● F1 2001 ● Rally Trophy

SVENSKA PC Games

VINN DEN ULTIMATA SPELDATORN
Dell 1,5 GHz, Pentium 4 & GeForce3



BLACK & WHITE

Årets största PC-succé får en uppföljare – *Creature Isles* blir ännu bättre!



Max Payne

Stor recension & Test Center. Köp det!



C&C: Renegade

Enormt reportage! Alla detaljer om vapnen!

HITMAN 2

Exklusiva bilder och första avslöjande av handlingen. Endast i incite PC Games!







RECENSIONER

- **Max Payne**
- Arcanum
- **Star Trek: Orion**
- GP3 2000
- Outbreak
- **Sheep Dog'N'Wolf**
- Dominion Wars
- **The Nations**
- **Clusterball**
- Evil Dead: Hail
- **Fly 2**
- Links Expansion
- Pearl Harbour



Final Fantasy

Vi recenserar *The Spirits Within* – den första spelfilmen någonsin med enbart digitala skådespelare.

kr 59:50



● Tips för Operation Flashpoint ● Test av 3 CD-brännare ● Det spelar du om 5 år

Vi är en av Nordens största aktörer på datormarknaden
-och kan därför garantera dig låga priser!

Kampanj PC AMD 900MHz

- AMD Athlon/Tbird 900MHz. processor (200MHz bus)
- Original 128 MB SDRAM, 133 Mhz.
- 40 GB ATA 100 7200 rpm hårddisk.
- 64 MB GeForce2 MX grafikkort Tv-Out, Jumbo.
- 52x CD-rom
- Diskettstation 3,5"
- IN-Win Midi tower ATX 250W
- SB kompatibelt ljudkort.
- Tangentbord och mus
- 3 års garanti och fri telefonsupport.

(Priset inkluderar ej skärm.)



7.195:- Inkl. moms

Uppgraderingspaket 1

- AMD Socket A Duron 3DNOW! 750MHz-OEM
- Cooler Master CPU-fläkt Socket A/7/FCPGA
- Moderkort Asus A7V-E för Socket A
- Original 128 SDRAM PC133

1.895:- Inkl. moms

Uppgraderingspaket 2

- AMD Socket A Athlon/T-Bird 1200MHz OEM (266Mhz)
- Cooler Master CPU-Fläckt Socket A /7/FCPGA
- Moderkort VIA KT133A för Socket A
- Original 256MB SDRAM PC133

3.395:- Inkl. moms



Hansol 17" CRT 710A TCO-99 Skärm

- Synlig bildyta: 16"
- 15-pin D-Sub ingång
- Dot pitch 0,27 mm
- 1024 x 768 / 85Hz



2.195:- Inkl. moms



Iomega Extern USB Zip drive 250MB

- Perfekt för lagring av presentationer, bilder, mp3 m.m
- 1 zipdisk (250MB) rymmer lika mycket som 173 vanliga disketter



2.095:- Inkl. moms



Kodak DC3200 Digital Kamera

- 1 MegaPixel, 2X DigitalZoom
- 2MB internt minne, kan byggas ut med CompactFlash
- LCD-förhandsgranskning



2.695:- Inkl. moms



MMORE CD skiva CD-R 74min silv 650MB 16x

- Förp. om 10+2 st i Jewelcase
- Bränning upp till 16x hastighet

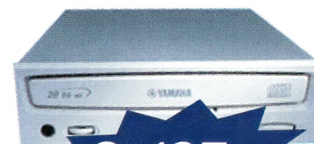


55:- Inkl. moms



Yamaha IDE 20X/10X/40X 2200E CD-RW

- En av de snabbaste brännarna på marknaden
- SafeBurn System, kombinerar 3 metoder för att säkerställa gott resultat, 8MB buffert, Write-SpeedControl och Buffer Underrun Protection
- Levereras Retailförpackad med programvara

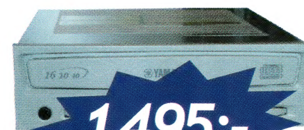


2.495:- Inkl. moms



Yamaha IDE 16X/10X/40X 2100E CDRW-CD brännare

- 8MB buffertminne för säkra bränningar
- Levereras bulkförpackad utan programvara



1.495:- Inkl. moms

Allt till Datorer till extremt billiga priser finner du hos oss!

På www.komplett.se ser du alltid om en vara finns på lager eller inte. Beställer du en vara vi har på lager, skickas denna inom 24 timmar från beställning.

Telefon: 031-710 2000, Telefax: 031-710 2001
och E-mail: komplett@komplett.se
Komplett.se, Folkungagatan 16, 411 02 Göteborg.

Telefontider:
Måndag-Fredag 09.00 - 18.00
Nätbutiken är självklart öppen dygnet runt!

■ Redaktören har ordet

därför är Max Payne värt pengarna



Samma dag som *Max Payne* utkom över hela världen började det gå rykten på Internet: Kan det stämma att man kan klara av spelet på fem timmar? Kan det vara sant att det är en flopp?

Nej, *Max Payne* är ingen flopp och du måste vara raketforskare på speed för att klara av det på fem timmar. Det är ett härligt datorspel, en stark blandning av stilelement från filmen *The Matrix* och tuff action à la *Soldier of Fortune*. Du blir definitivt inte lurad om du köper det.

Vår recensent, Jesper Meldgaard spelade igenom spelet på sju timmar och visst är det väsentligt mindre speltid än i till exempel *Soldier of Fortune* eller *Hitman*, men speltiden är inte det mest väsentliga.

Om du jämför *Max Payne* med t ex en ny DVD-film så kostar filmen mellan 200 och 250 kronor och har två till fyra timmars underhållning. *Max Payne* kostar runt 400 kronor och underhåller dig i *minst* sju timmar. Sedan kan du ju själv avgöra vilket du vill ha – jag tar i alla fall *Max Payne*.

Och låt mig så också rätta en sak. Det finns inget demo av *Max Payne* på månadens CD. Det beklagar jag. Demot finns helt enkelt inte och det är osäkert om det någonsin blir något. Vi fick en bekräftelse från en av medarbetarna hos spelutvecklarna om att demot skulle vara klart i början av augusti och därför skrev vi i förra numret att vi skulle ta med det. Vad kan jag säga – förutom *Shit happens*.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

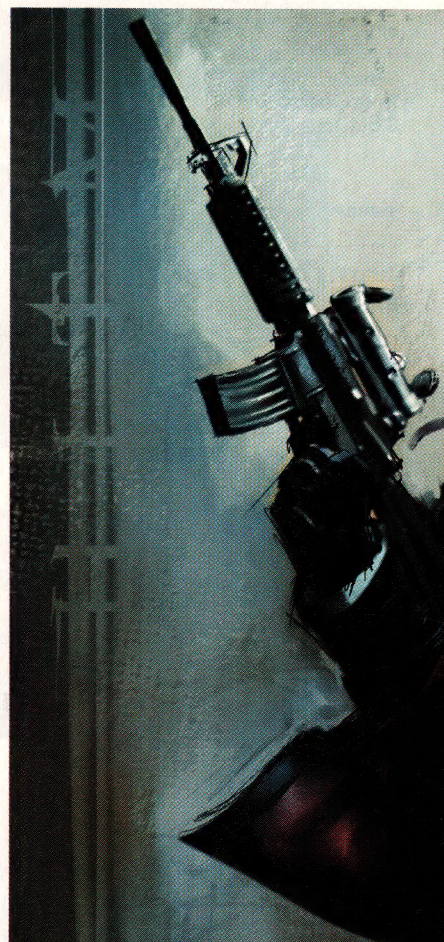
nyheter

kommer snart

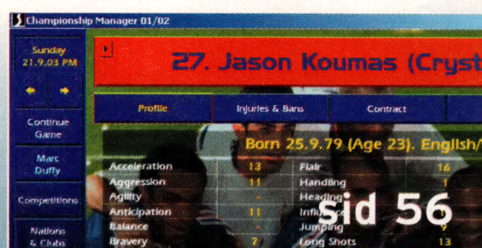
special

recensioner





Hitman 2
Se de första bilderna från uppföljaren till den danska action-succén.
sid 18



FOTBOLL I MASSOR Många bra football manager-spel är på väg. Vi tittar närmare på några av dem.



EXPLOSIVT Ett av årets mest efterlängtade action-spel har kommit. *Max Payne* är ursnyggt, men alldeles för kort.

innehåll





Läs recensionen av den fantastiskt snygga Final Fantasy-filmen.

hardware

spelstrategi

brevlådan

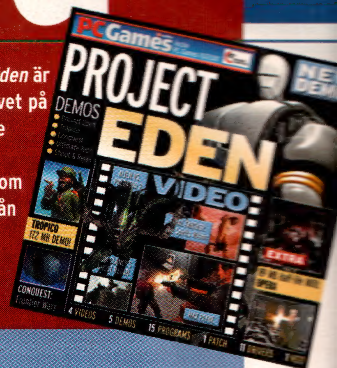


ÄNNU ETT I SAMLINGEN Läs recensionen av det senaste i raden av Star Trek-spel, *Orion Pirates*.



JAHA? Tillägg till *GP3*? Det borde vara en säker succé, men ger en avslagen känsla.

demo cd



Demot på *Project Eden* är det första smakprovet på ett av de kommande månadernas stora action-spel. Dessutom får du videoklipp från Max Payne och den utmärkta Half-Life-MOD:en *Opera*.

demos

- PROJECT EDEN
- TROPICO
- CONQUEST: THE FRONTIER WARS
- SHOOT & RELAX
- ULTIMATE RIDE

videos

- MAX PAYNE VIDEOS
- FINAL FANTASY MOVIE
- TOM CLANCY'S GHOST RECON
- ALIEN VS. PREDATOR 2

PATCHES:
- HALF-LIFE UPDATE V. 1106-1107

INTERNET:
- GAMESPY ARCADE v.1.0
- GETRIGHT
- GODZILLA

DRIVERS:
● DETONATOR 3 v.12.41 ● GLSETUP V.1.0.0.117 ● NVIDIA RIVA 128/128ZX AGP/PCI ● VOODOO BANSHEE v.1.04 ● VOODOO2 v.3.02.02 ● VOODOO3 v.1.07 ● VOODOO4-5 WIN95/98/ME/2000 v.1.04 ● DIRECTX 8.0A

SECURITY
- INOCULATE IT FULL VERSION
- ZONE ALARM 2.1.44

SYSTEM
- WINRAR 2.71
- WINZIP 8.0
- SISOFT SANDRA 2001
- SAFECLEAN 3.0

EXTRAS
● INCITE BABES ● WALLPAPERS ● BLACK & WHITE CREATURES

TWEAK TOOLS
● NV-MAX ● HZ-TOOLS ● GEFORCE TWEAK ● 3DFX OVERCLOCK ● DETONATOR COOL BITS ● 4-IN-1 VIA ● PS2-RATE

NYHET!

MÅNADENS MOD
- HALF-LIFE: OPERA

MAX FÅR EN EGEN FILM



ACTION! De häftiga actionsekvenserna från *Max Payne* blir film.

Max Payne blir ännu en i raden av spelhjältar som får sin egen spelfilm

Det finns uppenbarligen ingen ände på listan över datorspel som tar steget upp på vita duken. Först kom filmerna som byggde på *Tomb Raider* och *Final Fantasy*, en Duke Nukem-film lär också vara på gång och nyligen blev det offentliggjort att den dystre hämnaren Max Payne likaså dyker upp på världens biografer om ett par år.

Det är Colission Entertainment som har köpt rättigheterna för att göra både bio- och TV-film av den nya actionhiten.

Filmen ska av allt att döma följa spelets handling, där Max jagar sin familjs mördare, samtidigt som han själv är på flykt undan polisen. Direktören hos spelets producenter 3D Realms, Scott Miller, bekräftade *Max Paynes* överföring till bio-mörkret med orden: "Ända från starten av produktionen lade vi stor vikt vid att bygga upp en stark personlighet för Max, och vi tror att han har potential att bli den nästa stora antihjälten på film."

Det finns ännu inga nyheter om vem som ska spela rollen som Max Payne, eller när filmen ska vara färdig, men en bra gissning är nog någon gång under 2003.



■ TA FRAM DIN TOMMYGUN

Det blir hårda strider mellan krigsspelen under det kommande året. Senaste spelet i raden är *Deadly Dozen* från Infogrames, ett skjutaspel där man under andra världskriget ska kämpa sig genom Europa i en rad halsbrytande uppdrag. Det finns ännu inget utgivningsdatum för spelet.

■ PRINS CHARLES MOT DATORSPEL

Prins Charles, han med de stora kungliga öronen, uppmanar till att man ska använda statliga lotterivinster för att locka barn och ungdomar att läsa böcker och gå på teater i stället för att lägga sin tid på "skadliga" datorspel. Kanske Hans Höghet borde hålla sig till saker som han vet något om, som t ex polo och att vara otrogen med slitna gamla tanter.

Ljusskygga affärer

Bygg upp en lönsam karriär som kriminell i *Underworld*



Det är upplagt för ett datorspel av den mer alternativa sorten när *Underworld: Crime Does Pay* kommer ut under nästa år. Spelet blir enligt producenterna Phoenix Entertainment en blandning av realtidsstrategi och förstapersonsskjutaspel i 3D, med element från rollspelens värld.

I *Underworld* sätts man i spetsen för en liten grupp kriminella och ska därefter gradvis bygga upp makt och inflytande. Det gör man genom att anställa och träna hejdukar och placera ut dem taktiskt klokt i staden, samtidigt som man ska slåss mot både de rivaliserande ligorna och polisen i en rad våldsamma gatustrider.

På besök i dödsriket

Spelare som gillar det morbida kan redan börja se fram emot det kommande action/ adventurespelet *Game Of Death* från tyska Burns Games.

Här får man rollen som en ung man som är ute på en biltur med sin käresta på Berlins gator. En tur som slutar med en våldsam olycka och som, trots läkarnas räddningsförsök, gör att vår hjälte hamnar på gränsen mellan liv och död, det så kallade "beyond". Det är en värld fylld med ruttnande lik och fasansfulla varelser som man ska kämpa sig förbi på resan tillbaka till livet.

Game of Death, som släpps i början av 2002, bygger på den tyske regissören Jörg Buttgereits verk, vilka omfattar filmer med namn som *Killer Condom* och *King of Death*, så det lär bli en udda spelupplevelse.

Du kan se en lång rad klipp från spelet på: *www.game-of-death.com*





DUCKA! Trots den fantasifulla handlingen blir *Iron Storm* ett actionspel av det mer realistiska slaget med verklighetstrogna vapen och fiender.

KRIG är för evigt

Världshistorien ändras i skjutaspelet *Iron Storm*

Tänk dig hur världen hade sett ut om det första världskriget inte hade slutat 1918, utan bara fortsatt i årtionden. Det är den tankeväckande bakgrunden för det kommande 3D-skjutaspelet *Iron Storm* från franska Wannadoo, som kommer ut i starten av 2002.

Spelet utspelas 1964 och använder en blandning av första- och tredjepersonssynvinkel i en alternativ värld, där de allierade och tyska trupperna efter 50 års krig fortfarande utkämpar det ena blodiga slaget efter det andra med vapen, som är något mer avancerade än de som fanns när kriget startade, men som fortfarande är långt från rymdålderns futuristiska laservapen. På det hela taget ska du inte räkna med att stöta på monster eller rymdvarelser i *Iron Storm*, som trots den speciella bakgrundshistorien är tänkt som ett realistiskt skjutaspel i stil med t ex EA:s kommande *Medal of Honour* med en omfattande single player-del och multiplayer-spel för upp till 32 spelare i taget.





TÄTT INPÅ Som i alla skjutaspel med självrespekt kan du zooma in mycket nära fienderna innan de blåses ut i tomheten.



FUKTIGA STRIDER

Kriget om mark avlöses av krig om vatten i skjutaspelet *W.A.T.E.R.*

Vatten är en bristvara i action/strategispelet *W.A.T.E.R.* från Arithmetix Studios, som utspelas en bit in i framtiden, där vårt plågade klot så smått har börjat bli uttorkat, och bara åtta procent av det lilla vatten som trots allt finns kvar är drickbart.

Det utgör bakgrund för en rad omfattande slag, där endast vinnarna kommer att ha en chans att överleva på den torra planeten.

Spelet, som alltså är en blandning av action och strategi, ska utspelas i förstapersonsperspektiv och preliminärt komma ut i början av 2003. Annars är det ganska ont om detaljer om spelet, där man dock av allt att döma väljer att kämpa för en av flera fraktioner i jakten på de sista ovärderliga vattendropparna. Intresserade kan följa spelets utveckling på: *www.bloodrunsdeep.com*

Skjut på kaninerna



De är ju lite speciella, de där tyskarna. Tidigare har den centraleuropeiska stormakten jagat både kreatur med galna ko-sjukan och överspända höns, och nu riktas hagelgeväret mot söta små kaniner. I spelet *Get The Bunny* från Data Becker ska du ta kål på en hel flock av de snabba gnagarna, som är i färd med att invadera din gård. Du kan också få bonuspoäng genom att avliva några råttor i bara farten. Ett gratis demo finns på: *www.databecker.com*



JAKTSÄSONG Skjut kaninerna, men låt bli hönan, den ger minuspoäng.

■ NYTT OM ARNOLD

De första detaljerna har släppts om de fyra Terminator-spel som franska Infogrames utvecklar. Det första, som troligtvis kommer ut i slutet av 2002, ska utspelas både i forntiden och i framtiden efter ett förödande kärnvapenkrig, medan de andra fortsätter handlingen från filmen Terminator 2 och kommer att innehålla alla filmens huvudpersoner.

Bygg din egen robot

TV-serien *Robot Wars*, som visats på TV4 får ett eget datorspel i november. Som på TV handlar spelet *Robot Wars: Arenas of Destruction* om att konstruera sin egen robot av en rad olika typer av skydd och vapen och därefter skicka ut den mot andra robotar i en rad olika tävlingar, allt från ren strid till mer fredliga uppgörelser som Sumo, Slalom och Gauntlet, vilka mer handlar om manöverduglighet än stridsförmåga.

PANSAR *Robot Wars* är en brittisk uppfinning som nu också kommer till PC.



Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

■ Lugn nu, rottweiler
Den japanska leksakstillverkaren Takara har utvecklat en liten tamagotchiliknande sak, som enligt uppgift ska göra det möjligt att kommunicera med människans bästa vän. Den så kallade *Bow-Lingual* kan tolka hundarnas läte och översätta det till uppemot 200 uttryck som t ex "lek med mig", och "jag har tråkigt". *Bow-Lingual* släpps i Japan i februari och kommer att kosta ca 1 000 kr.



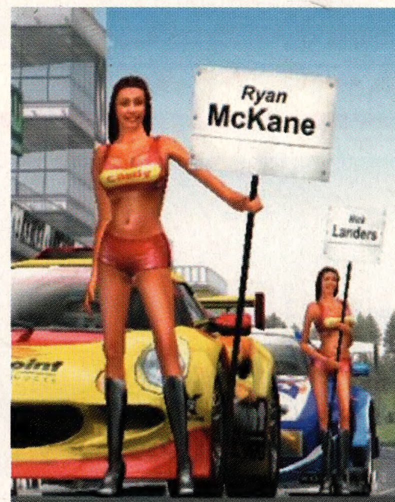
■ Luftspel
Flygbolaget Singapore Airlines har offentliggjort att de ska utrusta sina flygplan med ett speciellt multiplayerspelsystem, så att man kan spela en rad datorspel med och mot de andra passagerarna ombord på flygplanet. Preliminärt rör det sig om relativt oblodiga spel som schack eller mahjong, som man kan delta i under flygresan, och vinnaren erhåller därefter ett litet pris strax före landning.



RACE MED DJUP

Det klassiska TOCA-spelet utrustas med både huvudperson och bakgrundshistoria





D-KUPA I motsats till de flesta andra racingspel byggs *TOCA Race Driver* upp omkring en huvudperson, Ryan McKane.

En av de bästa racingspelserierna, *TOCA*, kommer under början av 2002 i en ny och annorlunda version, när *TOCA Race Driver* rullar fram. Här försöker producenterna från Codemasters blanda de kubikfyllda tävlingarna med en bakgrundshandling, som utvecklas i takt med händelserna på racerbanorna.

De vanliga bilspelselementen finns fortfarande kvar (bilar, team, banor och förare som bygger på sina verkliga förebilder) och grafikmotorn blir finputsad på alla håll och kanter, så att skadorna på ens bil blir mycket mer realistiska. Nyheten är att man styr en fast figur, närmare bestämt den unge testföraren Ryan McKane, som gradvis måste bygga upp sin karriär tills han når toppen bland de många förarna. Men framgång skapar fiender, och Ryans rivaler gör allt de kan för att bokstavligt talat bromsa hans framgång, samtidigt som han måste dras med en överambitiös familj som konstant försöker att driva på honom.

SKALLIGT MODE Som i senaste utgåvan av FIFA-serien har EA Sports sett till att få använda autentiska spelardräkter och klubblogos.

BOLLEN RULLAR VIDARE

Ea Sports har äntligen släppt de första bilderna från nästa utgåva av den absolut mest framgångsrika fotbollsspelsserien på PC, FIFA 2002. Spelet, vilket som tidigare nämnts här på sidorna bland annat bjuder på mer finputsad grafik, flera ligor och lag och bättre styrning, blir också försett med ett helt nytt passningssystem (som syns på bilderna), som ska göra det något lättare och mer realistiskt att låta försvararna servera effektiva djupledsbollar fram till anfallarna. *FIFA 2002* kommer ut på plan under november.



GENOM FÖRSVARET Det nya passningssystemet visar med hjälp av streck var spelarna är på väg, och i vilken riktning man bör slå sin passning för att bli fri.

BRUTAL BOLLSPORT

Ett av spelhistoriens mest populära sportspel, *Speedball*, kommer nästa år i en ny PC-version med namnet *Speedball Arena* från Bitmap Brothers.

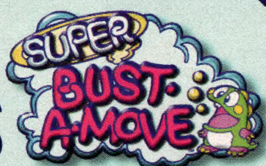
Spelet, som närmast är en ultravåldsam form av handboll, bygger på den senaste versionen av grafikmotorn från Unreal och får ett nytt managersystem och ett rankingsystem, där spelarna förses med särskilda färdigheter och rörelsemöjligheter. Samtidigt blir det 30 nya banor, som alla kan spelas på Internet i den mycket omfattande multiplayer-delen.

Bitmap Brothers ska anordna både online-turneringar och bygga upp särskilda onlinelag och -klaner. Läs mer på spelets hemsida: *www.bitmap-brothers.co.uk/speedballarena*



■ ELEMENTRACING
Det finns uppenbarligen inga gränser för hur spelproducenterna försöker att pressa pengar ur välkända filmer. Det senaste exemplet är science fiction-filmen *Det Femte Elementet* från Kalisto, som till nästa år får ett eget racingspel, med det preliminära arbetsnamnet *NY Racer*. Spelet utspelas i samma framtidsversion av New York som filmen och ska troligtvis först göras till de nya konsolerna och senare till PC.

KLASSIKER ÅTERUPPLIVAS



Spelklassikern *Bust-A-Move* förses med 3D-grafik i den kommande PC-versionen

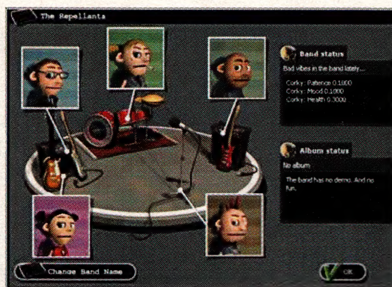
Det gamla hederliga arkadspelet *Bust-A-Move*, som i all sin enkelhet går ut på att skjuta ned små färgade kulor med en liten kanon, har under senare tid haft stor framgång som konsolspel till bland annat Sony PlayStation 2.

Men nu har producenterna från Taito offentliggjort att man håller på att bli färdiga med en helt ny PC-version, som dessutom ska bli utrustad med 3D-grafik, utan att det för den skull ska krävas att man äger ett 3D-kort.

Spelet, som får namnet *Super Bust-A-Move*, ska vara på gång riktigt snart och förväntas komma ut redan någon gång under nästa månad.



KULÖRT Man skulle inte kunna tro att det kan vara särskilt kul att skjuta små färgade kulor, men *Bust-A-Move* är mycket vanebildande.



MJUKROCK Grafiken i *Rock Manager* är inspirerad av tecknade serier.

PC:N ROCKAR

Det dyker ständigt upp nya managerspel på spelhyllorna. Ett av de mer intressanta heter *Rock Manager* från Monsterian Productions, och kommer ut i oktober.

Som namnet antyder så gäller det, liksom i det gamla goda C64-spelet *Rock Star Ate My Hamster*, att styra ett rockband till rikedom och framgångar på topplistan genom att utnyttja alla de möjligheter en skrupelfri manager har till sitt förfogande, allt från att arrangera konserter och välja låtar till att muta de lokala radiostationerna till att spela bandets plattor och hoppa i säng med horden av skrikande groupies. Man kan dessutom få en rad helt speciella uppgifter som t ex att förändra den lokala maffiabossens dotter från en anskrämlig och tondöv nolla till nästa Britney Spears.

HUR SA CAESAR?

Romarriket återuppstår när Slitherine Software nästa år ger ut realtidsstrategispelet *Legion*. Allt från enheter och byggnader till politiska och taktiska beslut blir exakt som i verklighetens gamla Rom, när man bygger städer och bekämpar sina fiender i enorma slag där upp till 20 olika fraktioner och tusentals trupper kan finnas på skärmen samtidigt.



AVE MIG! Rom återskapas in i minsta detalj.

■ MER SVENSK STRATEGI

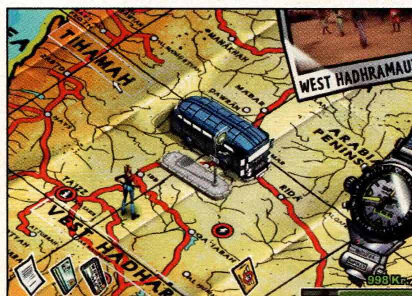
Det populära strategispelet Europa Universalis från svenska Paradox får i december en uppföljare. I Europa Universalis 2 kan du bl a styra ett av över 100 olika länder, från de enorma kinesiska imperierna till en rad afrikanska stammar. Dessutom kommer tvåan att omfatta ytterligare 100 år av världshistorien, så att man både kan delta i 100-årskriget och slåss med Napoleon.

■ GRATIS RIDDARTID

Som vi tidigare har berättat här i incite är Cinemaware på gång med en fortsättning på klassikern *Defender Of The Crown*, med namnet *Robin Hood: Defender Of The Crown*. Som en aptitretare har Cinemaware lagt ut det gamla spelet för gratis användning på hemsidan: *www.cinemaware.com*







PÅ SOMMARUTFLYKT Grafiskt ser spelet ut som tidigare, men nyheter som regn, snö och solsken ska piffa upp känslan.

Den danska spelframgången *Globetrotter* fortsätter

Det danska frågespelet *Globetrotter*, som tillverkas av programmerarna hos Deadline, blev en av de stora försäljningssuccéerna förra året. Den 25 oktober kommer så efterföljaren, som får namnet *Globetrotter 2* (trots att ettan hette Traveller i Sverige). Här ska man åter ta fram den virtuella ryggsäcken och resa på upptäcktsfärd i världen, där man får lösa en rad småuppgifter och svara på ett antal frågor om de platser man besöker, för att steg för steg arbeta sig upp i graderna i Globetrotter-klubben.

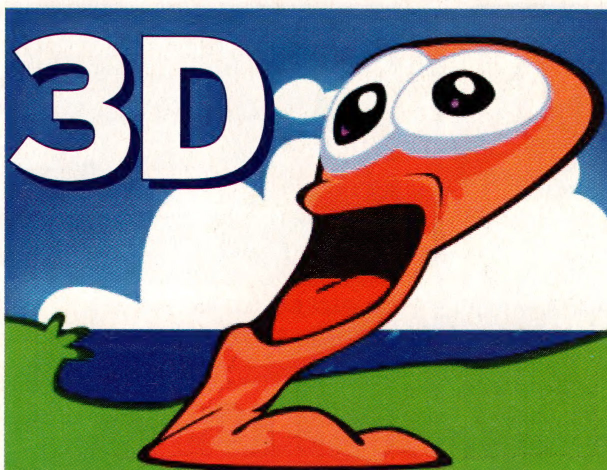
Den nya utgåvan ska innehålla 15 olika expeditioner med 150 uppdrag, 30 nya destinationer, 30 nya jobb (t ex kan man få arbete som shaman eller bilhandlare) och inte mindre än 3 000 nya frågor. Därtill kommer två nya typer av frågor (Picture Puzzle och Picture Memory), 3 nya spelfigurer (polis, joker och haj) och möjligheter att testa sina förmågor i både jeepsafari, bergsbestigning och rafting.



VI SEGLAR UPP FÖR FYRISÅN ... Det finns också möjlighet att pröva raftingens svåra konst i *Globetrotter 2*.

Mask i 3D

De krigiska daggmaskarna, The Worms, återkommer igen



MASKKUR Det nya Worms-spelet hålls i samma humoristiska stil som föregångarna.



Spelserien *The Worms*, där arméer av tungt beväpnade maskar med alla medel och vapen försöker att utplåna varandra, kommer under hösten i en helt ny utgåva, som för första gången visar hur den humoristiska Worms-världen ser ut i renodlad 3D.

Worms Blast blir titeln på spelet från Team 17, där man i både single och multiplayer ska lösa en rad uppdrag i realtid, som att sänka ett större krigsfartyg och samtidigt ta kål på fientliga maskar på löpande band. Utöver alla de gamla välkända vapnen som t ex bazooka, hagelgevär och den heliga handgranaten blir det också en hel rad nya slagkraftiga möjligheter som t ex beställda anfall från sjöodjur, meteorsvärmar och torpeder.

SJÄLAVÅRD IGEN

Den dystra hjälten Raziel är klar för nya strider mot de levande döda i *Soul Reaver 2*

Det har så smått börjat att dyka upp fler detaljer om fortsättningen på action/adventure-hiten *Soul Reaver*, som kommer ut till PC under vintern.

Liksom originalet ska *Soul Reaver 2* göras av Crystal Dynamics och bygga på en bloddrypande historia, där man befinner sig i själens gränsland omgiven av levande döda, som inget hellre vill än att tömma spelaren på de sista dropparna blod.

Det nya spelet ska innehålla mer och våldsammare action än föregångaren, så huvudpersonen Raziel får god användning för de över 30 nya färdigheter han kan lära sig under spelets gång. En kompass på skärmen ska göra det lättare att hitta (vilket kunde vara ett ganska stort problem i originalet), och både omgivningar och de många karaktärerna blir dessutom fem till sex gånger mer detaljerade. Bara själva Raziel kommer således att bestå av uppemot 3 000 polygoner (grafiska byggstenar).



HU SÅ HEMSKT! Monster och hjältar kommer att bli mer detaljerade än i ettan.



I STÖTEN Också de grafiska effekterna ser ut att ha fått en rejäl överhalning.

RINGEN LEVER!





LÅNG RESA Hober och hjältar går från romanen till biografen till datorskärmen.

Det har på senare tid uppstått en del rykten om vem som egentligen ska stå för produktionen av de officiella spelen för den kommande filmversionen av J R R Tolkiens klassiska romantrilogi om *Härskarringen*.

Men nyligen slog världens största spelutvecklare, Electronic Arts, som också står bakom det kommande Harry Potter-spelet, äntligen fast att de har köpt rättigheterna till att göra en hel serie spel som bygger på de planerade tre filmerna, varav den första, *The Fellowship of the Ring*, får premiär till jul.

Exakt när det första spelet blir färdigt och vilken sorts spel det blir tal om är ännu inte officiellt, men de flesta tecken tyder på att det blir frågan om en blandning av action-, adventure- och rollspel. Den som lever får se!

Hot & Not

100° KOKHETT

■ *Tron* är tillbaka!
Den första datoranimerade långfilmen, *Tron* från 1982, kommer att få ett nytt datorspel under 2003, samtidigt som filmens uppföljare, *Tron 2.0*, går upp på biograferna.

■ *Quake 4* är nu officiellt på väg
På QuakeCon-mässan, som hölls nyligen, offentliggjordes att *Quake 4* är på väg. Det är dock inte skaparna av de tidigare spelen, id Software, som står bakom, utan Raven Software, som tidigare har gjort *Soldier of Fortune*.

SOMMAR-HETTA

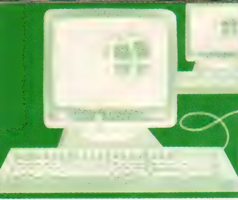
■ Surprise! *Warcraft 3* försenas
Vi fruktade det, men nu är det alltså helt klart. *Warcraft 3* har blivit försenat igen, denna gång till "någon gång under 2002," så det kan dröja länge innan spelet är färdigt.

VINTER-KYLA

■ *Jagged Alliance 3* är i vänteläge
Utvecklingen av det efterlängtade *Jagged Alliance 3* har bromsats, eftersom utvecklarna, kanadensiska Sirtech, har allvarliga ekonomiska problem. Om spelet blir färdigt är därför ytterst osäkert.

■ *Torn* har definitivt lagts ned
Och mer problem: Efter att ha fört en osäker tillvaro i flera månader har det ambitiösa rollspelet *Torn* från Black Isle Studios definitivt lagts ned. Enligt uppgift för att spelet inte kunde leva upp till de uppskruvade förväntningarna.

-10° DJUP-FRYST



Mörkret lägger sig över Norge



Norrmän gör nytt ambitiöst online-rollspel - du kan vara med!

Det kan vara svårt att hitta i vimlet av online-rollspel nuförtiden. Men *Darkfall* från norska Razorwax ser ut att bli ett av de mer speciella.

Darkfall kommer att utspelas i en fantasivärld, med allt vad det innebär. Det är det inte något ovanligt med. Det som gör just *Darkfall* intressant är spelets utveckling. För att använda Razorwax egna ord så ska de i stället för att låsa in sig i tre år och göra ett spel som de hoppas att folk tycker om, köra ett öppet produktionsförlopp, där alla gratis kan vara med och testa spelet medan det ännu är under utveckling, och inte bara hitta fel utan också komma med designmässiga förslag för spelet. När spelet så äntligen når ett stadium där alla är nöjda ska det komma till försäljning i butikerna världen över, och ett månatligt belopp ska krävas för att få delta, precis som för alla andra MMORPGs. Följ utvecklingen på: *www.darkfallonline.com*





VAR ÄR IVANHOE? Att döma av förhandsskärmbilderna kommer *Darkfall* att utspelas i medeltida omgivningar.

SPEL ANKLAGAS FÖR MORD



Final Fantasy beskylls för att locka unga till självmord

Debatten om huruvida våldsamma datorspel kan leda till våld i verkligheten präglas oftast av ovetande högerorienterade och skandaltörstande amerikaner och har titt som tätt gått att avfärda som vanlig hysteri. Men nu har debatten tagit en otäck vändning. Sex unga ryssar från samma by har under de senaste fyra månaderna begått självmord, och enligt den ryska nättidningen Pravda anser de lokala myndigheterna att alla sex självmorden har direkt förbindelse med spelet *Final Fantasy X*.

Pravda skriver att en utredning bland annat beskyller spelet för att ha en negativ effekt på psyket hos dem som spelar, samt dessutom att undermedvetna budskap lagts in i själva spelet - budskap som påstås ha lett de sex till att ta sina egna liv.

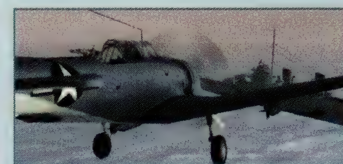
Det är första gången ett namngivet spel har anklagats för att vara direkt orsak till ett dödsfall. Läs artikeln på: *http://english.pravda.ru/main/2001/08/06/11877.html*

Kriget fortsätter online

Electronic Arts har tillkännagivit att de nästa år ska ge ut *Battlefield 1942*, ett 3D-krigspel med särskilt fokus på online-delen. Spelet ska ha stöd för 64 spelare som kan kontrollera allt från infanteriställningar och fordon till fartyg och flygplan.

De största flygplanen ska t o m ha plats för flera spelare, så att de kan ikläda sig rollerna som pilot, skytt och kapten.

Spelet ska dock också innehålla en single player-kampanj, men EA berättar att fokus ska ligga på att föra de viktigaste slagen från andra världskriget till de dreglande massorna av online-spelare.



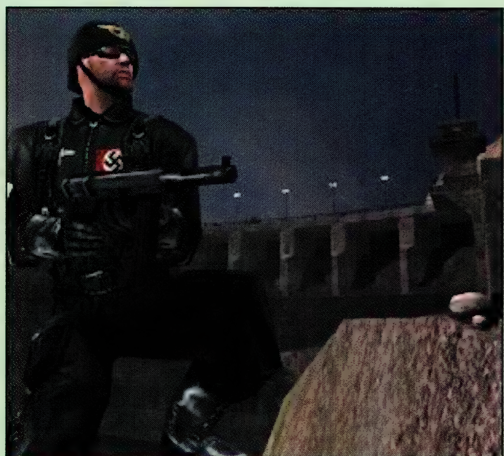
PROPELLERDÖD En rad autentiska jaktflygplan finns att tillgå i *Battlefield 1942*.



Vargen ylar PÅ NÄTET

Multiplayer-delen av *Return to Castle Wolfenstein* avslöjad

Id Software har långt om länge lyft på slöjan för vad vi kan förvänta oss av multiplayer-delen av *Return to Castle Wolfenstein.* För att se till att både single player- och multi-player-delen ska vara tipptopp har företaget Nerve Software anlitats för att skapa multi-player-delen, så att Grey Matter kan koncentrera sig på resten av spelet. I multiplayer-delen av spelet får man kämpa som antingen allierad eller i axelmakternas tjänst. Därutöver kan man välja mellan fyra klasser – soldat, ingenjör, medic eller löjtnant – alla med olika vapentyper och färdigheter. Spelet ska vara uppdragsbaserat i högre grad än någonsin tidigare, så det är alltså inte bara frågan om Capture the Flag med nya omgivningar.



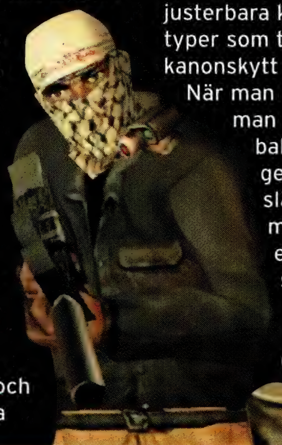
HALT, DU SCHWEINKOPF! I multiplayer-delen kan man också kämpa på tyskarnas sida.

Strategiskt online-skjutande



Krigssimulationen *Global Ops* blandar taktik och action på nätet

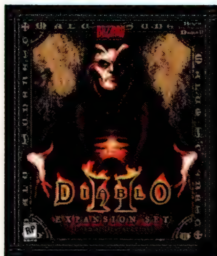
Det är upplagt för våldsamma online-slag när Barking Dog Studios till vintern ger ut sin förstapersons-krigssim *Global Ops* där spelare kan kämpa i allt som allt 25 olika elit-enheter, som alla bygger på verkliga grupper från hela världen, från terrorister till fredsbevarande styrkor. Tonvikten läggs på multiplayer-delen, där upp till 24 spelare kan kämpa med och mot varandra beväpnade med ett av de över 30 verklighetstrogna vapnen vid tio av de värsta brännpunkterna i hela världen, till exempel Tjetjenien, Sri Lanka och Beirut. Man ska dessutom kunna välja att spela som en av sex justerbara karaktärstyper som t ex krypskytt, kanonskytt och medic.



När man dör skickas man för övrigt tillbaka till spelet genom att släppas ned med fallskärm eller landsättas med hjälp av en helikopter eller andra transportmedel.

DJÄVULEN HÄRJAR REJÄLT

Det har blivit ordentlig fart på *Diablo II* på nätet. Efter att tillägget *Lord of Destruction* kommit ut har antalet av Diablo II-onlinespelare närmast exploderat och följer därmed tilläggets oerhört höga försäljningssiffror. *Lord of Destruction* nådde faktiskt en miljon sålda exemplar redan en månad efter att det gavs ut. Det tillhör sällsyntheterna att ett PC-spel kommer upp till en miljon sålda exemplar och att tillägg når ända dit har aldrig inträffat förut. Det måste finnas en del cigarrökande kostymnissar hos Sierra, som ger ut Blizzards spel, som skrattar hela vägen till banken ...



På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.



www.homelanfed.com
HomeLan är en relativt ny och därför förhållandevis okänd spelsajt. Det är synd, för kvalitén är minst lika hög som hos de största inom området. *Homelan* innehåller bland annat en omfattande server-park, som inte ligger efter någon. Webbplatsen är också ledande på nyheter om actionspel.



www.challenge-TV.com
Challenge.TV är hem för den största samlingen demos (där man kan se hur andra spelare har klarat sig) på nätet. Oavsett om du gillar *Counter-Strike*, *Quake*, *Tribes* eller *Unreal Tournament*, så är *Challenge.TV* stället att kolla in. Demosamlingen uppdateras dessutom löpande. En absolut topplats för alla som njuter av att se proffsen besegra ens favoritspel.



www.3dactionplanet.com
Det var en gång en webbplats som hette *PlanetQuake*. Den avhandlade allt som hade med Quake att göra, och dess framgångar var så stora att folket bakom den lanserade en ny "planet" för varje spel som verkade bli populärt. Det blev efter hand många, som nu åter har samlats på en stark webbplats.

Det har varit en actionfylld månad för alla Half-Life-fans, med en hel rad nya mods av hög kvalitet. Vi har hittat de bästa som nätet har att erbjuda.

THE OPERA

- MOD TILL: HALF-LIFE
- Finns på: www.opera.redeemedsoft.com

THE OPERA återskapar stämningen från actionfilmgenren "Hong Kong blood opera." Man spelar som kinesisk lönnmördare och ska försöka att döda sin motståndare så konstnärligt som möjligt. Arsenalen omfattar pistoler och automatvapen som man kan bära ett av i varje hand.

Speltyperna omfattar de traditionella som deathmatch, last man standing och den mer nytänkande mookmatch, där spelarna arbetar tillsammans för att eliminera s k "mooks" (grupper av hjärndöda fiender som bara väntar på att bli dödade).

Grafiken är i toppklass, och de fina figurmodellerna hjälper till att fulländа en mycket lyckad Half-Life-mod.

DOMEN

Mods blir inte mycket bättre än denna – originell och rolig. Storlek: 87,3 MB	9



OUNDVIKLIGT BLODBAD Speciellt i närstrid blir uppgörelserna ovanligt våldsamma, och väggarna färgas röda inom loppet av några få sekunder. Denna våldsamma mod är inget för känsliga själar, så om du inte gillar att se blod bör du kanske ta fram ditt videoband med Teletubbies i stället.

DAY OF DEFEAT

- MOD TILL: HALF-LIFE
- FINNS PÅ: WWW.DAYOFDEFEATMOD.COM

DAY OF DEFEAT försöker att överföra andra världskriget till Half-Life-världen med historiskt korrekta vapen och stort sinne för detaljer. Två lag (tyskar och allierade) kämpar mot varandra i en rad olika speltyper som t ex capture the flag och en rad uppdragsbaserade banor. Det finns allt som allt nio banor med fotorealistiska bakgrunder som bombade hus, mörka gömställen och ett antal stridsvagnar.

Särskilt Omaha Beach-banan, där de allierade anfaller över sanden medan tyskarna försöker hålla ställningarna med granatkastare, är ovanligt snygg. *Day of Defeat* är både historiskt korrekt och underhållande. Den enda större nackdelen är faktiskt storleken, nästan 100 MB!

DOMEN

En mod av hög kvalitet, som visar krigets fasor. Storlek: 98,9 MB	8



FOG OF WAR De fina väderlekseffekterna förstärker den hotande krigsstämningen.



HALF-REICH Ett prickskyttegevär är ett måste i en bra mod – *Day of Defeat* har två olika.

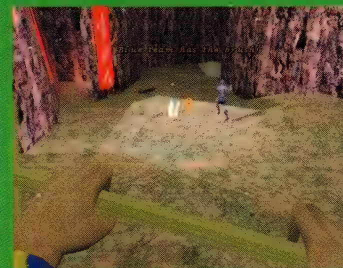
Wizard Wars

- MOD TILL: HALF-LIFE
- FINNS PÅ: WWW.PLANETHALFLIFE.COM/WIZARDWARS

WIZARD WARS är en ambitiös mod, där rivaliserande lag av trollkarlar kämpar i en magisk värld komplett med drakar, troll och en stor arsenal med magi. Dessvärre är grafik och effekter inte särskilt lyckade, även om drakarna är ganska snyggt gjorda. *Wizard Wars* är nära att försvinna ut i medelmåttigheten, men de magiska utmaningarna räddar underhållningsvärdet.

DOMEN

Generellt sett god underhållning, som dock förstörs lite av den halvdåliga grafiken. Storlek: 38,6 MB	7



TA BORT MIG! Landskapen är ibland ganska tråkiga att se på, vilket förstör lite av den magiska stämningen.

WAR IN EUROPE

■ Mod till: Half-Life ■ FINNS PÅ: www.warineuropemod.de

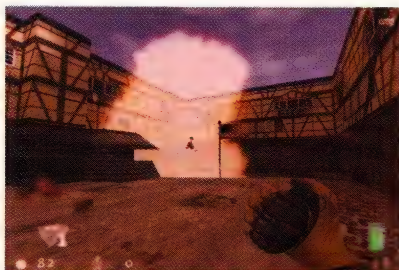
WAR IN EUROPE är, som *Day of Defeat*, en Half-Life-mod som bygger på andra världskriget. Filmen *Saving Private Ryan* har tydligen varit en inspirationskälla för skaparna av denna mod, och många av banorna är som tagna direkt ur biomörkret. Egentligen är det en ganska bra mod, men den förlorar på nästan alla områden i en jämförelse med *Day of Defeat*.

Karaktärerna är dåligt tecknade, och ens framgång beror i för hög grad på ens vapen. Särskilt den dödliga bazookan och de kraftfulla granaterna är närmast oövervinneliga.

Är du ute efter en bra andra världskrigs-mod kommer du att få ut mer ut av tiden framför skärmen om du använder den på det snyggare, mer varierade och långt mer välbalanserade *Day of Defeat*.

DOMEN

Har massor av potential och ett par intressanta banor, men *Day of Defeat* är helt enkelt bättre. Storlek: 59,0 MB **6**



I SKYDD Granaterna är extremt kraftfulla och effektiva.



FÖRDÖMDA NAZISTER Du dör lätt, snabbt och ofta, så var försiktig på de smala gatorna.



SNYGG, MEN OANVÄNDBAR De många stridsvagnarna är bara kulisser.

DEATHMATCH CLASSIC

■ Mod till: Half-Life ■ FINNS PÅ: www.valvesoftware.com

DEATHMATCH CLASSIC är Valves hyllning till iD software, pionjärerna inom skjutaspelsgenren. Denna mod är ett återskapande av det ursprungliga QuakeWorld-deathmatch, med alla de ursprungliga vapnen och föremålen, samt flera av banorna från Quake-prototypen. Valve har också inkluderat moden i sin senaste Half-Life-patch (ver 1.107), som snart är obligatorisk om du ska spela *Half-Life* eller någon av dess mods online. Samtidigt är de 14 MB ganska överkomliga, och om du känner dig nostalgisk är *Deathmatch Classic* ett måste.

DOMEN

Gammal hederlig Quake-action för en ny generation av onlinespelare. Underhållande nostalgi. Storlek: 14,0 MB **8**



GAMMAL BEKANT Har vi inte sett honom någon annanstans? Jo, han medverkar i nästan alla skjutaspel som har kommit ut. Nu kan du prova fadern till dem alla.

PAINKEEP ARENA

■ Mod för: QUAKE 3 ■ FINNS PÅ: www.teamevolve.com/products/painkeeparena/

PAINKEEP var en av de mest populära modarna till det ursprungliga Quake, med sitt urval av nya spännande stridstyper.

PainKeep Arena är nu en helt ny utgåva för *Quake 3*, som bygger vidare på originalet och samtidigt utnyttjar de många möjligheterna i den långt mer avancerade grafikmotorn. Det viktigaste är den fantastiska raden av nya vapen som t ex exploderande pumpgun-projektiler och den fruktansvärda chain lightning gun, som skickar ström genom flera motståndare samtidigt tills de exploderar i en blodig sörja. Det finns också mer taktiska vapen som t ex björnfällor, medan de så kallade "airfist" och "dragon" ger spelaren större rörelseförmåga. En lyckad samling banor fulländar en av de bästa Quake 3-mods vi sett.



BLIXTAR OCH DUNDER Den nya chain lightning gun är ett fruktansvärt vapen, som kan ta kål på flera motståndare samtidigt.

DOMEN

Quake 3-deathmatch på speed, med en lång rad nya explosiva och vanebildande uppfinningar. Storlek: 48,8 MB **9**

PÅ VÄG!

> LINE OF DUTY

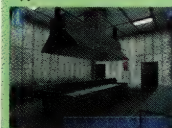
Line of Duty är en single player Half-Life-mod, där du återvänder till Black Mesa, denna gång förklädd till säkerhetsvakt.



www.game-mods.com/ lineofduty

> CONVERGENCE

Convergence är en multiplayer-mod till *Deus Ex*, som handlar om utforskningen av en mystisk flygkrasch i Thailand.



www.convergencemod.com

> TRIBAL CTF

Tribal CTF är en capture the flag-mod till *Quake 3*, där tre lag samtidigt jagar varandras flaggor på en rad olika banor.



www.planetquake.com/ tribalctf/

> WH40K

WH40K: Tales of Terror är ett ambitiöst försök att överföra det klassiska Warhammer 40 000-världen till Half-Life.



http://wh40k.frag-energy.net/

> STARSHIP TROOPERS

Denna mod tar landskap och motståndare från succéfilmen *Starship Troopers* och överför dem till den blodiga och tempofyllda världen från skjutaspelet *Serious Sam*. Gör dig klar för insektsjakt i stor skala.



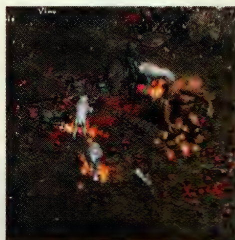
www.bughole.de

incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 (–1)
Diablo II: Lord of Destruction
• Blizzard • Rollspel

Tilläggspaketet till det hyperpopulära *Diablo II* håller sig kvar i toppen på försäljningslistorna. Det är kanske inte historiens mest banbrytande tillägg, men de två nya spelbara karaktärerna, en grym ny gudalik motståndare och en rejäl portion nya monster verkar ha räckt till att göra *Lord of Destruction* till det bäst säljande tillägget genom tiderna. Spelet har också blivit lite snyggare att se på eftersom det nu är möjligt att spela med en skärmupplösning på 800x600. Djävulen skrattar hela vägen till banken.



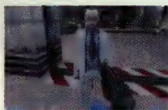

2 (Ny)
Baldurs Gate 2: Throne of Baal
• Black Isle Studios • Rollspel

Tillägg till det populära rollspelet som fortfarande är innehavare av titeln "bästa spel i sin genre".



3 (–3)
Half-Life: Blue Shift
• Sierra • Action

Ett tydligt exempel på att ett bra namn ibland kan räcka för att sälja ett dåligt spel.



4 (Ny)
Max Payne
• Remedy • Action

Skottdueller i bästa Matrix-slow motion-stil. Max Payne är ett av de snyggaste spelen någonsin.



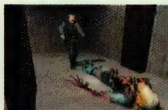
5 (▼2)
Operation Flashpoint
• Bohemia Interactive • Action

Ett ultrarealistiskt 3D-actionspel med en fängslande handling som håller hela vägen.



6 (▼4)
Half-Life: Generation
• Sierra • Action

Detta omfattande spelpaket innehåller både det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.



7 (▼5)
The Sims: House Party
• EA • Simulation

Senaste tillägget till det seglivade Sims-spelet ger ännu fler utvecklingsmöjligheter i Sim-land.



8 (Ny)
Train Simulator
• Microsoft • Simulator

Det här spelet håller inget direkt action-tempo, men det finns många som vill leka lokförare.



9 (▼7)
Diablo II
• Blizzard • Rollspel

Tilläggspaketet har givit en skjuts åt försäljningen av rollspelsklassikern. Dags för mer hack´n´slash.



10 (–10)
Anarchy Online
• Funcom • Rollspel

Ganska lyckat online-rollspel från norska Funcom. Stora världar och omväxlande karaktärer.



Kommer snart

Spel	Genre	Datum
F1 2001	Racing	27/9
Red Faction	Action	28/9
Super Car: Street Challenge	Racing	28/9
The Weakest Link	Quiz	28/9
NHL 2002	Sport	4/10
Duke Nukem Forever	Action	10/10
Mafia	Action	11/10
Aliens vs. Predator 2	Action	12/10
FIFA 2002	Sport	1/11
Star Wars: StarFighter	Rymdaction	7/11
Die Hard: Nakatomi Plaza	Action	9/11
Harry Potter	Action/adventure	15/11
Empire Earth	Strategi	30/11
Rayman M	Plattform	6/12

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. I allmänhet är det tillägget till *Diablo II* som dominerar, medan de i England har åkt på en tur med *Train Simulator*.

TOP 10 USA

1	Ny	Diablo II: Lord of Destruction
2	▼1	The Sims
3	▼2	The Sims: House Party
4	–4	Myst 3: Exile
5	–5	Black & White
6	–6	The Sims: Livin' Large
7	▲8	Rollercoaster Tycoon
8	▲10	Diablo II
9	Ny	Train Simulator
10	Ny	Half-Life: Blue Shift

Diablo II-tillägget slår sig direkt in på förstaplatsen, i övrigt har det inte hänt så mycket på den amerikanska listan.

TOP 10 England

1	Ny	Train Simulator
2	Ny	Operation Flashpoint
3	Ny	Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
4	Ny	Diablo II: Lord of Destruction
5	–5	Half-Life: Generation
6	▼3	The Sims: House Party
7	–7	The Sims
8	▼2	Black & White
9	▼6	Champ. Manager 00/01
10	▼4	Cossacks

Engelsmännen går sina egna vägar denna månad med Microsofts *Train Simulator* som överraskande herre på täppan.

TOP 10 Tyskland

1	Ny	Diablo II: Lord of Destruction
2	▼1	Operation Flashpoint
3	Ny	Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
4	Ny	Formula One Grand Prix 3
5	Ny	Diablo II
6	▲7	Half-Life: Blue Shift
7	▼6	Emperor: Battle for Dune
8	Ny	Counter-Strike
9	Ny	Train simulator
10	▼9	The Sims: House Party

Diablo-vansinnet härjar också i rollspelsglada Tyskland, där också tillägget till *Baldur's Gate 2* klarar sig bra.

■ Producent: **IO Interactive** ■ Utgivare: **Vision Park** ■ Utkommer: **2002** ■ **www.ioi.dk**



NYA LÖNNMORD

GENRE Action

I KORTHET

Vem är Hitman?
En lång, skallig och välklädd lönnmördare av den gamla skolan - typen som vi känner igen från filmer som *Schakalen, Leon* och *Pulp Fiction.*

Vilken status har det första Hitman uppnått?
Hitman har sålt cirka 400 000 exemplar världen över. Överraskande nog har spelet varit en större framgång i USA än i Storbritannien.

Vilka plattformar kommer Hitman 2 på?
PC, X-Box och PS2. Även om programmeringen till PC och X-Box på vissa punkter är lika kommer det att vara skillnad på det färdiga spelet för de två plattformarna. PC-versionen innehåller fler inställningar för justering av frame-rates.

Vilka tekniska framsteg kommer tvåan att ha?
Det kommer att användas 4-5 gånger så många polygoner i Hitman 2.

FÖRSTA INTRYCK

Hitman som trädgårdsmästare??? Ja, det är rätt, han **BYTER KARRIÄR** och går i kloster i *Hitman 2.*

Single player-actionspelet *Hitman* kom ut i november 2000 och har utvecklats till en triumf för den danska spelutvecklaren IOI Interactive. Efterföljaren, *Hitman 2,* kommer någon gång under 2002, och incite PC Games kan här exklusivt visa de första skisserna och illustrationerna. Huvuddesignern från IOI, Jacob Andersen, får och kan inte berätta mycket, för spelet är bara sex månader in i utvecklingen men vi lyckades att dra ur honom några svar:

Av Steen Bachmann

Vad har hänt med Hitman sedan senast - familj, karriär, egenskaper, personlighet?
Spelet startar ganska otraditionellt i ett litet kloster på Sicilien. Hitman har, efter massakern i slutet av det första spelet och den rätt underliga upplevelsen med klonerna under mentalsjukhuset, sökt en fristad för att försöka komma på vem (eller rättare sagt vad) han egentligen är. Han har lagt sina vapen på hyllan och tillbringar sin tid i klostrets trädgård. Fader Vittorio, som är präst på klostret, har tillbringat många månader med Hitman i biktstolen som "terapi". Fader Vittorio är den enda Hitman kan prata med, och han betraktar honom efter hand som en slags familj. Man kan säga att spelet börjar på ett ställe som närmast har en tradition för att uppfostra lönnmördare, och det dröjer heller inte länge förrän Hitman blir lockad att återuppta sitt gamla hantverk.

Hur utvecklar ni historien - är det ett författarkollektiv, en professionell författare eller en manusskrivare?
Precis som till *Hitman 1* har en professionell författare anlitats för att "korrigera" historien och skriva den så att den inte blir så rörig som vi speldesigners ofta gör den.

Hur blir styrningen av Hitman?
Det finns en del spelare som gärna skulle vilja spela Hitman som förstapersons-shooter, så vi har beslutat oss för att arbeta in detta. På PC kommer man att ha en fördel av att kunna se spelet i förstapersonsperspektiv (om man ska kunna skjuta med precision), medan det däremot är enklare att styra Hitman som

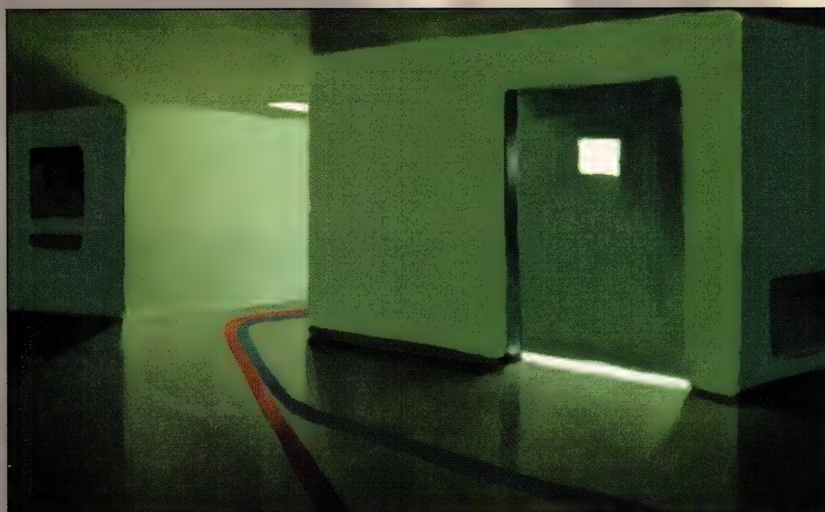
MAN 2



OCKULT RYSS
Hitman är expert på förklädnader. I Hitman 2 dyker han bl a upp som ryssen Sergei...



UPPDRAG I AFGHANISTAN En av Hitmans uppgifter blir ett tufft uppdrag djupt inne i Afghanistan.



UTKLÄDD TILL KIRURG En maffiaboss ska elimineras ... Hitman ser till att en operation går fel.



KONSTNÄRLIGT ARBETE Mycket arbete läggs ned på karaktärerna. Här ser du två skisser av ett par av dina kommande motståndare.

tredjepersonsspel på PlayStation2 och X-Box, eftersom de båda har en en gamepad som kontroller.

Har framgången med ettan gett er möjlighet att förstärka teamet med nya krafter, t ex spelpersonligheter som John Romero?

Till viss del. Vi har anställt ett par utlänningar, bland annat Jeremy Petreman, en mycket duktig 3D-grafiker från Kanada. Det är dock svårt att locka till sig utlänningar på grund av den höga danska skatten. Det är därför tur att det faktiskt finns så otroligt många duktiga personer i Danmark att vi inte saknar kvalificerade ansökningar. Förutom det så har vi också anställt några ur det gamla gardet, som har varit ute i världen och arbetat med spel, men nu gärna vill återvända till Danmark.

Vem skriver soundtracket, och i vilken riktning har ni bett kompositören att arbeta?

Det är åter Jesper Kyd som tar sig an musiken, men det blir ganska annorlunda. Jesper är i vanliga fall känd för att göra elektronisk musik som techno och trance (en av anledningarna till att han blev utvald till *Hitman 1*, är hans stora erfarenhet av att göra "chip"-musik (inte på CD, utan musik som spelas upp i datorn, som t ex DirectMusic). Nåväl, uppdraget denna gång löd på klassisk filmmusik med en twist av Kyds särskilda musikstil. Han arbetar just nu på att göra färdigt musikstyckena tillsammans med en arrangör (han ser till att den komponerade musiken verkligen kan spelas på riktiga instrument). Musiken ska spelas in av Radiosymfonikerna i Budapest, Ungern. Det är en orkester på över 60 man, med en kör på över 50 personer. De första demo-tejper vi har fått låter mycket lovande.

Kommer tvåan att ha en quick save-funktion, och hur kommer den i så fall att fungera?

Brist på save ... ja det har vi hört många gånger ... förståeligt nog.

Musiken ska spelas in av Radiosymfoniorkestern i Budapest i Ungern. Det är en orkester på över 60 man med en kör på över 50 personer

Hitman 2 ska ha en fullständig save-funktion, men vi kommer kanske att begränsa den med ett maximalt antal saves per uppdrag (som i *Soldier of Fortune*). Detta kommer också att styras av den valda svårighetsgraden.

Har ni fått någon förfrågan från filmbranschen om att sälja licensen till en Hitman-film?

Vi har pratat med några, men det bästa förslaget av de vi fått tyckte vi var Hitman som en TV-serie i stil med till exempel *X-Files*.

Nämn en ny saftig metod att döda som Hitman får tillgång till i tvåan.

Vad sägs om en intressant scen som omfattar att Hitman klär ut sig till kirurg för att få en hjärtoperation på en storförbrytare att gå fel? Det läggs mer vikt i tvåan på att utföra morden så noggrant som möjligt utan att skada oskyldiga eller bli upptäckt.



EN SUCCÉ FÅR EN UPPFÖLJARE
Den skallige och känslige hämnaren från Danmark blev en världssuccé med höga försäljningssiffror i både Europa och USA. Nästa år får vi se om han var en dagslända.

■ Producent: **Lionhead Studios** ■ Utgivare: **EA Nordic** ■ Utkommer: **Oktober** ■ **www.bwgame.com**

BLIR VI TILL ÅTLÖJE?

GENRE Simulation/strategi

FÖRSTA INTRYCK

CREATURE ISLES är EA:s "miniuppföljare" till årets största PC-succé, *Black & White*. Kan det erbjuda en värld av utmaningar, eller är det blott ett av de välkända, tvivelaktiga tilläggen?

DET ÄR ETT TILLÄGG!
Kom igen nu Peter Molyneux, detta är ju inte en "miniuppföljare"! Det är ett tillägg! Kan du säga tillägg!?

***Max Payne* lär snart överta den rollen, men tills vidare är *Black & White* det mest omtalade PC-spelet i år. Efter en explosiv start med kanonrecensioner och höga försäljningssiffror har det nu börjat höras en del kritiska röster. Klagomål som handlar om buggar, kontrollproblem och brist på drivkraft i spelet har hopat sig i vår brevlåda sedan vi gav spelet ett toppbetyg i nummer 04/2001. Några spelare var helt enkelt inte nöjda med det spel som hade varit under utveckling i fyra år. *Creature Isles* marknadsförs som ett slags miniuppföljare till *Black & White*, men det liknar mest ett tillägg.**

Av Jonathan Todd

Spelet är centrerat runt en ny ö, som har upptäckts och befolkats av ett s k "Brotherhood" av underliga varelser och bybor som lever utan gud (fy!). Här kommer du och ditt lojala djur in från vänster, beväpnade till tänderna med mirakel, skills, färdigheter och ett välutvecklat ego. Du är en tusan till karl tills du upptäcker att The Brotherhood är nästa nivå i en varelses andliga utveckling, vilket får ditt keldjur att verka lika sofistikerat som Angne och Svullos kulturprogram på TV ...

Du kan bli medlem i den exklusiva klubben genom att lösa de uppgifter som medlemmarna i The Brotherhood ger dig, och som bevis på ditt medlemskap får du en tatuering.

DJURENS KONUNG

Det låter ju sammantaget mycket bra, men lyckligtvis får du snart ett problem på händerna, nämligen ett annat keldjur, en lärling som kopierar ditt äldre djurs handlingar och attityd. Ditt djur har det fulla ansvaret för denna ynglings uppfostran, och det bör ligga en utmaning i att lära honom att uppföra sig ordenligt. Denna utveckling avseende game-

play presenterar också *Black & White*s artificiella intelligens. Många har klagat på de autonoma och ibland fullständigt meningslösa handlingar som djuren utför, som till exempel att äta byborna och krossa hus utan synbar anledning. Med två djur har vi kanske en grund för frustrationer.

VÄRLDSPOLITIK
Medan allt detta djurskötande pågår ska öns välfärd inte glömmas bort. När man är Gud påverkar ens handlingar direkt ens tillbedjares liv, så man ska intressera sig för deras dagliga rutiner. Liksom i *Black & White* är det en moraliskt tvivelaktig form av nöje att vara både god och ond, att hjälpa Guds barn och ge dem mat och samtidig plåga dem lite då och då.

Vem vet, kanske är vi lite för kritiska, kanske får vi utstå spott och spe när spelet släpps, men det är ju ingen nyhet.

Creature Isles skulle ha varit ett finare spel om det varit en gratis download som de många multiplayerkartor som nyligen släppts. Det ser ut som om det helt enkelt saknas en riktigt bra anledning att köpa spelet, för det liknar sin föregångare i de flesta avseenden. Vem vet, kanske är vi för kritiska, kanske får vi utstå spott och spe när spelet väl kommer ut, men det är ju ingen större nyhet.



VUXEN Bara vänta och se, denna kyckling växer upp och blir en gorilla ...



ZEBRAKORSNING Om du ger zebran för mycket stryk så blir den ett riktigt problembarn.



ETT VACKERT PAR De två vännerna berättar historier om sina fylleslag och krogslagsmål.

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **25 september 2001** ■ **www.easports.ea.com**

RYKANDE SLICKS

GENRE Racing

I KORTHET

Nu kan Montoya få krocka Schumacher. Det blir trevligt när EA:s årliga formel 1-spel kommer ut på asfalten ...
Ja, marknaden skriker ju efter ännu ett formel 1-spel ...

Det är en lite cynisk iakttagelse.
Va?

De senaste F1-spelen från EA har ju fått höga betyg i recensionerna?
Ja, ja, men vi vet redan vad artikeln handlar om: Snabbare 3D-grafik, bättre AI, fler detaljer och 4 000 nya polygoner på David Coulthards kinder. Spääääännande ...

Efter lite tumult i depån är EA Sports klara med **F1 2001**

Det var det första spelet med data från 2000-säsongen, och det såg bländande ut, men en sak fattades när *F1 2000* gavs ut i april 2000: Fart.

Av Will Sargent och Steen Bachmann

Om du inte var stolt ägare till en PC i 30 000-kronorsklassen med mer RAM-minne än rymdfärjan hackade spelet som en Ford Fiesta i 8 000-kronorsklassen på väg upp för Mont Blanc i motvind med defekt koppling. Till och med på vår Pentium III 500-maskin med 32 MB GeForce-kort, som var en hyfsat stor dator för 14-16 månader sedan, lyckades vi sällan nå upp över 18-20 frames per second. Det är löjliga prestanda för ett nytt datorspel, som helst ska upp på minst 30.

Hemligheten med att få spelet att köras ordentligt – och orsaken till att vi ändå gav det ett mycket gott betyg i vår recension – är att helt enkelt minska antalet bilar i varje lopp från de officiella 22 till t ex 10 eller fem.

DUELL PÅ NY BANA Programmeringsteamet bakom *F1 2001* har skippat den problematiska grafikmotorn från *F1 2000* och har byggt upp alla bilar och banor från scratch. Det borde se till att en situation som denna med flera bilar inte påverkar antalet frames per sekund.

Hackande var inte *F1 2000*:s enda problem, det släpptes nämligen samtidigt som *GP3*, ett gigantiskt projekt som leddes av en av legenderna inom racingspel, Geoff Crammond. Underligt nog har ingen sagt något om att *GP3* sällan kommer upp över 25 fps, om det nu inte kraschar under installation eller setup, och även om *GP3* fysiskt och kontrollmässigt är ett superbt spel är det inte direkt porten till racinghimlen.

Första punkten på EA Sports checklista var därför: Gör ett spel som fungerar utan strul. Man har nu valt DirectX 8 i stället för DirectX 6, men frågan är fortfarande: Kan EA locka tillbaka de besvikna köparna av föregångaren?

Ska fungera som en formel 1-bil

Den europeiska produktmanagern för *F1 2001*, James Deverill, förklarar:

Hemligheten med att få spelet att köra ordentligt är att sätta ned antalet bilar i varje lopp från de officiella 22 till t ex fem eller tio.



READY, EDDIE, GO Electronic Arts har lagt ned miljoner dollar på den officiella licensen för att göra formel 1-spel till PC, X-Box och PlayStation 1 och 2, och alla team, bilar och förare från verkligheten är med. Därför kommer du också i spelet att kunna se Eddie Irvine längst bak i fältet i sin Jaguar.



KORREKT BAR-MODELL British American Racing-teamet har levererat telemetriska data till spelet, och garanterar autenticiteten.



AUSTRALIENSISK BURNOUT Bakom ratten på en Jordan kan du bl a se växlingen mellan de sju växlarna på den digitala skärmen.

JAMEN, *NU* KÖR VI

James Deverill, europeisk produktchef för F1 2001, förklarar varför racingfans ska ta fram fyra hundralappar i september ...

F1 2000 var en besvikelse för många racingfans, som inte kunde få spelet att fungera ordentligt – ens på en Pentium 500. Vad har ni gjort åt det?

Vi tog förra årets spel ... och kastade bort det. Grafikmotorn i *F1 2000* klarade inte av att producera ett tillfredsställande antal frames per second (bilder per sekund) på mellanstora PC, så vi insåg att det inte var en bra idé att bygga vidare på den. I stället har vi använt grafikmotorn från spelet *Sports Car GT*. Vi har arbetat en del med att vidareutveckla den så att den kan köra *F1 2001* med 22 formel 1-bilar på banan samtidigt utan att tappa fart.

Ni har alltså fått ordning på problemet?

När du svänger på ratten eller trycker på bromsen vill vi att bilen ska reagera. När en motståndare kör om dig får inte spelet hacka eller tappa fart bara för att det kommer en bil till på skärmen. Vårt minimikrav blir en Pentium 350, och det kommer det också att stå på förpackningen. Den automatiska identifieringen av hårdvara och dator som optimerar spelet för den enskilda PC:n är dessutom kraftfullt förbättrad.

Har ni tekniska data från de verkliga bilarna?

Vi arbetar med British American Racing (BAR) för att skapa korrekta fysiska modeller och använder bland annat data från teamets testkörningar. I spelet ska man steglöst kunna ställa in t ex växling och momentkurva, och för hardcore-spelarna ska det finnas möjligheter att justera sammanlagt mer än 50 parametrar.



HAR UTSEENDET MED SIG Föregångaren, *F1 2000*, såg generellt sett bättre ut och var mer detaljerat än konkurrenten *GP3*, men hade problem på mellanstora maskiner. Med en ny grafikmotor hoppas EA Sports att *GP3* hamnar efter på alla områden. Denna skärmbild från *F1 2001* ser också bra ut, men vi vill provköra en recensionskopia innan vi flippar ut helt ...

Om dina motståndare är passiva mesar eller självmordsbenägna idioter spelar det ingen roll att spelet ser bra ut och fungerar bra.

"Vi vill inte att bilen ska sladda som en rallybil. Om du kör runt i en sväng och bakänden sladdar ut ska det gå att styra emot, lätta på gasen och styra sig ut ur situationen. Vi har haft ett nära samarbete med British American Racing för att få de fysiska modellerna på plats, och har använt data från deras testkörning. Teamet kan ge oss feedback på hur en formel 1-bil kör under vissa omständigheter eller i bestämda situationer beroende på de valda inställningarna. Vi speglar faktiskt verkligheten," säger han till incite PC Games.

Det låter övertygande, och vi kan hålla på att prata om frame rates, artificiell intelligens och polygoner hela dagen ... men hur ser spelet ut i praktiken?

Ricardo bakom ratten

Det ser fantastiskt bra ut, och vårt första intryck är att EA nu äntligen kan konkurrera med *GP3* avseende detaljer och den där bekanta *känslan* som man bara får av bra spel.

Första gången vi såg spelet var över axeln på Ricardo Zonta – Heinz-Harald Frentzens ersättare – när han spelade det en varm testdag på Monza-banan i Italien. Jordans pr-man måste ha varit på honom, för han satt iklädd sin svettiga förardräkt i den tryckande hettan.

Den försynta brasilianaren förbättrade sitt personliga banrekord på den österrikiska A1-Ring med minst två sekunder efter att ha varit i depå för att ge sin gula Jordan mer downforce. Han såg ut att vara imponerad av spelet – och av sin egen prestation. I vart fall var vi tvungna att flera gånger upprepa en hövlig begäran om att pallra sig ned från stolen så att vi kunde komma åt att själva göra ett försök att slå hans varvtider.

Försiktigt med bromsen

Det var härligt bekräftande att uppleva att bilen kör rakt fram om du kör för snabbt in i en sväng – precis som en riktig formel 1. Det går heller inte att röra bromsen inne i själva kurvan, som man annars kommer undan med att göra i PlayStation 2-versionen av *F1 2001* och i andra formel 1-spel: Bromsar du i en skarp kurva med 180 km/t åker du av banan. Lösningen är: Långsamt in i kurvan, snabbt ut. Det innebär att du måste lära dig alla svängar på alla banor.

Om de datorstyrda motståndarna är passiva mesar eller självmordsbenägna idioter spelar det ingen roll att spelet ser bra ut och fungerar bra. Det fanns inga motståndare på vår korta provtur, men produktchefen James Deverill säger: "Dina motståndare ser varje sväng som en möjlighet att köra om, och finns det en öppning så försöker de. De tvekar inte. Provocerar du Montoya eller spärrar vägen för honom riskerar du att han kör dig av banan, medan David Coulthard å andra sidan kan ligga fem meter bakom dig i 25 varv för att vänta på en öppning."

Ubi Softs kommande konkurrent – *F1 Racing Championship 2* – ser mer detaljerat ut än *F1 2001* och ingen har ännu sett *GP4*, så det är svårt att idag värdera årgången 2001 av formel 1-spel. Vi följer upp med en recension av *F1 2001* inom kort.



FRONTALKAMERA *F1 2001* har ett massivt utbud av kameravinklar. Någon borde dock berätta för EA Sports att vi bara behöver två kameror: En på förarplatsen och en högt upp bakom bilen ...

■ Producent: **Monolith** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Vinter** ■ **http://sierrastudios.com/games/aliensvspredator2/**

MONSTER!

GENRE **Action**

FÖRSTA INTRYCK

ALIENS VS. PREDATOR 2 sammanför två av de fulaste och mest coola varelserna från filmens värld – hur stora chanser har du att överleva?



MONSTERSNYGGT Predator med dreadlocks och en alien med en piskande svans. Monstren har aldrig varit så snygga.



En seriös vetenskaplig och politisk satsning görs för att hitta liv på andra planeter. Rymdsonden Voyager 1 skickades upp från Cape Canaveral 1977 och har vid denna tidpunkt, när du sitter och läser, nått mer än 10 miljarder kilometer ut i rymden.

Av Darren Evans

Voyager sänder fortfarande tillbaka signaler till Jorden. Det tar dem mer än 22 timmar att nå Jorden med ljusets hastighet, och när de äntligen kommer fram är de 20 miljarder gånger svagare än batteriet i ett digitalur. Vi talare alltså om ganska stora avstånd här. Mer intressant är dock att Voyager innehåller en guldplatta med bilder, ljud, musik och meddelanden på 55 olika språk. Plattan ligger där i hopp om att någon intelligent livsform från den yttre rymden ska få tag på sonden, dechiffrera ett av språken på plattan och komma och besöka oss. Historien säger inget om vad en sådan ras kan göra med mänskligheten, om den är i stånd att göra ett rymdskepp som kan flyga miljarder och åter miljarder kilometer. Det är ju just det som är det ohyggliga i ett nötskal!

Föreställ dig att dessa varelser ser ut ungefär som något av dessa monster som skapats av Hollywoods fantasi, de farligaste skadedjur som någonsin har härjat på Jorden. Panik på gatorna!

Innan denna mardröm blir verklighet kan du öva dig på att slå ihjäl monster när *Aliens vs. Predator 2* kommer ut till vintern. Det andra spelet i serien utspelas en kort tid efter de händelser vi såg i *Aliens* (den andra filmen i serien). En kille vid namn Eisenberg leder en expedition till det rymdskepp som Nostromo besökte i den första filmen (det med äggen). Han hittar information om en 10 000 år gammal planet, LV-1201, som fungerar som kläckningsplats för aliens. Hans besättning blir anfallen, men själv undkommer han mirakulöst. Han har inte lärt sig av sina misstag, utan upprättar en forskningsstation på LV-1201. Det är ju självklart att helvetet bryter lös runt öronen på honom och hans marinsoldater.

Och händelserna har dessutom dragit till sig en klan av predators, som då och då kommer till LV-1201 för att jaga ....

DU KISSAR I BYXORNA

Aliens vs. Predator 2 använder Monoliths Lithtec 2.5 3D-motor och fans av det första spelet kan förvänta sig ännu bättre 3D-grafik för både terrängen och karaktärerna. Marinsoldater med emblem på bröstet och tunga vapen i händerna, predators med dreadlocks och jakttroféer och aliens med huggande käftar och piskande svansar, ingen av de tre karaktärstyperna har någonsin varit så här snygga.

Spelet kommer att innehålla sju banor per kampanj för var och en av de tre raserna, men till skillnad från det första spelet, där uppdragen för varje ras var mycket linjära och isolerade har Monolith skapat en mer komplex struktur mellan händelserna. Du kan också förvänta dig att få se mer varierade banor, där det finns tillfälle för dig att kissa i byxorna när alla monstren kommer smygande mot dig i en mörk källare, eller möjlighet att njuta av imponerande utomhus-

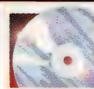


CHOCKERANDE En av dina vänner i marinkåren blir utsatt för fenomenet "friendly fire". Han tycker nog inte att det är så "friendly", för det finns en del ganska seriösa vapen med i detta spel.



SER BRA UT! 3D-modellerna har blivit mer detaljerade tack vare den nya 3D-motorn.





FINNS PÅ CD:N
Videon från *AvP 2* finns på *incite*-CD:n.

STRÅLE I ÖGAT Predator har skjutvapen som använder ett rött lasersikte på axlarna. Så när du ser denna syn är det för att du har fått strålen precis i ögat, och då kan du lika gärna gå och hämta en kopp kaffe, för du är död.



KRYP UNDAN! Aliens är både snabba och skrämmande. Här behövs nya kalsingar ...



UTOMHUS *AVP 2* innehåller till skillnad från föregångaren imponerande utomhuslandskap.

Aliens har fortfarande skarpa klor och huggande käftar, de springer runt på väggar och tak och den piskande svansen kan hugga huvudet av en marinsoldat.

miljöer, allt inarbetat i ett mycket mer historiedrivet spel än vad föregångaren var. Multiplayer-folket därute kommer utan tvivel att gilla att höra att spelet också kommer att innehålla 12 särskilda multiplayer-banor.

SUPERSPEL I DIN RIKTNING

Och vilka vapen kan vi då spela med? Jo, marinsoldaterna har tillgång till mängder av utrustning. Axellampor för att lysa upp mörka hörn, rörelsesensorer, elektriska nycklar, bärbara svetsapparater (att försegla dörrar med) finns bland den utrustning som visar att spelet inte är så skjutafixerat som det ursprungliga spelet. Soldaterna har också specialiserade roller. Legosoldater står till Eisenbergs förfogande, robotmänniskor utför forskning på basen (som Bishop i *Alien 1* och *2*). Även vanliga marinsoldater kan åta sig olika roller, som t ex krypskytt och spanare.

Predators kommer enligt uppgift att finnas i två varianter, som har olika arsenaler av mekaniska, men inbyggda vapen. Aliens har fortfarande skarpa klor och huggande käftar, de springer blixtsnabbt omkring på väggar och tak, och den piskande svansen kan halshugga en marinsoldat som inte hinner ducka. Monolith antyder också att det ska finnas godsaker för folk med force feedback-joysticks, som kan förvänta sig ett litet ryck emellanåt, så att nerverna inte somnar helt ...!

Om du gillar vapen och blodig slakt, om du gläds av skräck och rysningar, ja då ser det i hög grad ut som om det snart kommer ett superspel i din riktning.



SJU SVAR

VI SATTE OSS NED MED SPELETS PRODUCENT, DAVE STALKER FRÅN MONOLITH, FÖR ATT FÅ SVAR PÅ DE MEST BEGÅVADE FRÅGOR SOM VI KUNDE KOMMA PÅ. DÖM SJÄLVA ...

Incite: *AvP* var mycket hektiskt, men det fanns ingen riktig handling. Blir *AvP 2* mer historiedrivet?
Dave Stalker: En av de största förändringarna i förhållande till *AvP* är just att vi har bestämt oss för att detta spel faktiskt ska ha en riktig handling! Du ska få se att uppdragen har en mer dramatisk underton än de hade i det lite dunkla, hektiska *AvP*.

Incite: *AvP* hämtade inte så mycket från filmerna, det var som om vi inte befann oss i samma universum. Kommer detta spel att ligga närmare filmerna?
Dave Stalker: *AvP 2* är mer levande, eftersom det innehåller mycket fler polygoner, och därför har det också blivit möjligt att återskapa platser som ligger närmare filmernas universum.

Incite: Aliens kan röra sig på väggar och tak. Har inte det varit en huvudvärk för de som designat banorna?
Dave Stalker: Det gav naturligtvis en del huvudbry i början, men när man väl har vant sig vid möjligheten får man också långt större frihet att skapa mer varierade och överraskande banor än man normalt ser i actionspel.

Incite: Finns det andra varelser i spelet än de tre raser man kan spela med?
Dave Stalker: Det finns några få andra varelser. Aliens behövde ju "värdar" innan de upptäckte att människor är perfekta för ändamålet!

Incite: De datorstyrda marinsoldaterna i AvP var inte direkt smarta, har detta förbättrats i *AvP 2*?
Dave Stalker: Med vår AI kan soldaterna samtala och undersöka allt som gör dem misstänksamma. Du kan räkna med att få rejält motstånd av spelets AI!

Incite: Följer det med en baneditor med spelet?
Dave Stalker: Monolith har planer på att stötta sitt Internet-community så långt det går. Det ska komma en baneditor så snart den blir färdig.

Incite: Innehåller spelet några nya multiplayer-spelformer?
Dave Stalker: Det finns några häftiga nyheter, speciellt vad avser möjligheterna för att konfigurera själv. Och så kommer det ju 12 unika multiplayer-banor.

■ Producent: **Bugbear Entertainment** ■ Utgivare: **JoWood** ■ Utkommer: **September** ■ **www.jowood.com**

UTMANAR COLIN

GENRE Racing/rally

I KORTHET

Rally Trophy kommer att blåsa nytt liv i en genre som ser lite trött ut.

Det är jättebra. Men vad kan det göra i förhållande till Colin McRae 2*? Du kommer väl ihåg att ni gav spelet 10 i betyg ...*

Jämförelser är oundvikliga. Men spelet är nytt på så sätt att det är bilar med som var populära redan för 30-40 år sedan, så att man tydligt märker hur mycket svårare de är att köra.

Låter intressant. Men du måste erkänna att det finns begränsade möjligheter i rallygenren, och CMR2 *har redan gjort allt som finns att göra.*

Inget spel är felfritt. Spelet är faktiskt bättre än *Colin McRae 2* på några punkter. Vänta och se.

Jag väntar inte för evigt.

När tvingas Colin McRae ned från **RALLYGENRENS KUNGATRON?**

Även om det är en av få motorsportgrenar som inte är jättetråkig, är det ändå förbluffande hur få av sportens stjärnor man känner igen. Det är nog för att de inte har så mycket att säga. Till och med den mest kände föraren, Colin McRae, fryser till is och mumlar "vroom, vroom" när han står framför en TV-kamera.

Av Jonathan Todd

Då är det kanske lika bra att *Rally Trophy* tar oss tillbaka till 60- och 70-talet, då riktiga män inte använde radiokontakt, aktiv fjädring och elektronisk bränsleinsprutning. Nej, det var ödmjuka män i ostyriga maskiner, där de sistnämnda ofta tog kommandot.

I både single och multiplayer har spelet en "rallyform" och en "arkadform." Rallyformen är bara du och din maskin mot klockan genom mer än 40 banor. I multiplayer kan upp till 64 spelare tävla över Nätet. I arkadformen spelar man antingen mot fem datorstyrda motståndare eller fem andra människor (via LAN) på en av tio banor. Vi hoppas att vägarna blir lite bredare så att det går att köra om ...

Om bilar som Mini Cooper 1275S, Ford Escort MK1 RS2000 och Hillman Rallye Imp säger dig något, så är du lycklig. Det står 12 klassiska maskiner i utställningshallen, alla med dåliga gamla däck, bakhjulsdrift och med tunga motorer, så det är nästan en utmaning att korsa mållinjen i ett stycke. Vi prövade tre av de bilar som vår förhandsversion av spelet erbjöd, och de var alla lika svåra att styra. Och det blir troligtvis inga möjligheter att pilla med bilarnas teknik så att de är fullständigt topptrimmade för enskilda lopp på enskilda banor.

Bilarnas rörelser och design är inte lika snygga som i *Colin McRae,*

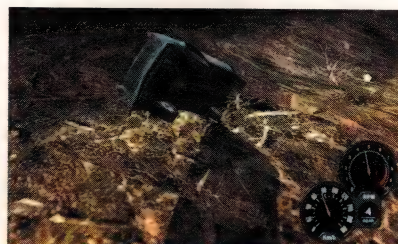


BUCKLIG BAKDEL Bucklorna är oftast ytliga och obetydliga, men man kan också komma att förstöra hjulupphängningen eller växellådan om man kör för illa. Då är spelet oftast slut.

Det står 12 klassiska maskiner i utställningshallen, alla med dåliga gamla däck, bakhjulsdrift och tunga motorer.



HEAD-ON De olika kameravinklarna kan ge snygga bilder på bergsvägarna i Schweiz, men vad avser gameplay ger de inte mycket. Här är det bäst att använda den vanliga kameran.



ÄT GRÄS Du rullar alltid runt och landar på hjulen, men bilen kan bli förstörd.



BAMBI PÅ FYRA HJUL Detta är svårt: En isväg i de svenska skogarna.

KAMP MOT **KLOCKAN**

Rally Trophy är inte det enda rallyspelet som kastar ut klassiska bilar i en kamp mot tiden ...

30-talet



SPIRIT OF SPEED 1937
ÅR: 1937
INNEHÅLLER ... Farten är måttlig, men mustascherna ser ut som riktiga cykelstyren ...

60-talet



GRAND PRIX LEGENDS
ÅR: 1967
INNEHÅLLER ... Detta är Graham Hill, inte Damon Hill.

70-talet



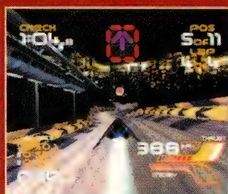
INTERSTATE '76
ÅR: 1976
INNEHÅLLER ... Detta spel har de mest skrämmande frisyrerna av alla racing-spel.

2000



CARMAGEDDON
ÅR: 2028
INNEHÅLLER ... Vansinniga bilister och zombies i dödliga lekar.

2100



WIPEOUT
ÅR: 2097
INNEHÅLLER ... Du kör genom natten och den dunkande technomusiken.



LJUSET SLÄCKS Lite dålig körning, inget speciellt, men den ena framlyktan pallar inte trycket. Nu blir det alltså lite svårare att se var man kör i det mörka Ryssland, för klungor av träd blockerar mycket av det sista kvällsljuset. Om du vill komma hem i ett stycke ska du köra försiktigt och det är inte på det sättet man slår banrekordet ...

men skadeeffekterna är bra. Glas krossas och spricker, karosseriet får bucklor och går i bitar, och dessa skador påverkar naturligtvis bilens hantering. Omgivningarna är inte ödemarker, det är täta skogar, branta backar och guppiga vägar som kastar runt din bil hela tiden. Om ett hjul väl får grepp på de hårda vägkanterna kommer du oftast att åka

Omgivningarna är inga ödemarker, det är täta skogar, branta backar och guppiga vägar som kastar runt din bil hela tiden.

av banan med ett spektakulärt och ödeläggande språng.

Det är synd att spelet verkar ha kopierat de stela pappåskådare som också förstörde lite i *Colin McRae 2*. De är helt enkelt inte levande. Och *Rally Trophy* kunde faktiskt behöva lite stämning. En hel del stämning. Bilarna låter som halvnöjda mopeder istället för som rasande metallmonster med bensin i blodet. Det finns också mycket lite variation i banorna, även om de körs på så olika underlag som snö, grus och gräs.

Det mest upphetsande hittills är att slå banrekord. Hela tiden får man små mellantider i sin kamp mot klockan, och det är en ganska fängsande spelform. Det är ett evigt dilemma om man ska pressa maskinen och hoppas på bra vägar, eller köra försiktigt så att bilen håller ända till mål.

Den senaste boomen för rally- och offroad-spel innebär att det är en sund och hård konkurrens i genren, *4x4 Evolution 2, Rally Championship Extreme* och *Master Rallye* kommer ut innan årets slut, och de är alla ute efter att ta upp kampen med *Colin McRae 2. Rally Trophy* ser ut som ett spel som kan vara ett av de bättre, bilarna är charmerande och banorna svåra. Men det blir nog svårt att hämta in Colin McRaes försprång i första kurvan.



BLÄNDAD BAKOM RATTEN *Rally Trophy* är fint att se på, men det når ändå inte helt upp till *Colin McRae Rally 2*s nivå. Det är ibland för frustrerande för att vara riktigt roligt.

■ Producent: **Sports Interactive** ■ Utgivare: **Boston** ■ Utkommer: **Oktober** ■ **www.sigames.com**

KYSS DITT LIV FARVÄL

GENRE Football manager

I KORTHET

Det största och bästa football manager-spelet laddar upp för den nya säsongen!

Ja, ja, du behöver inte övertyga mig.

26 ligor som körs samtidigt, över 100 000 spelare, managers och tränare, förbättrad internationell management och väl fungerande U21- och B-lag.

Ja, jag vet! Men är det nu också värt att ...

En förbättrad dataeditor, större mediainflytande, förbättrad matchmotor, bättre talangscouter och EU:s nya transferregler.

Okej, det räcker. Jag ska springa iväg och köpa det!

Men spelet har inte släppts ännu.

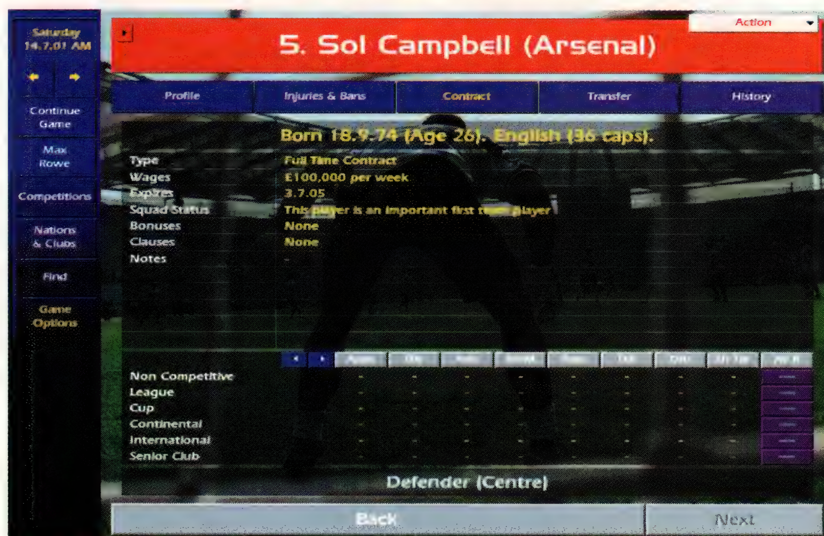
Jag ska ändå ut och handla. Jag har slut på både mjölk och bröd.

Det är lika solitt som **MANCHESTER UNITEDS** mästerskapschanser

Om du har orkat läsa ända hit gissar vi att du är en äkta fan av *Championship Manager*. Chansen att någon som inte är fotbollsintresserad läser detta och säger: "Coola skärmbilder, det här spelet ser intressant ut!" är mindre än chansen att Norge ska vinna nästa VM i fotboll.

Av Thorstein Carlskov

Du orkar väl inte höra oss pladdra på om exakt hur bra den nya uppdateringen för *Championship Manager* är? Vi vet ju alla att allt i det här spelet har beskrivits till leda. Vi är ju alla lika glada för det enorma antalet spelare, lag och ligor. Och vi tycker fortfarande att manager-spel utan 3D-motor för matchbilderna är en klart överlägsen spelform. Även om det nya spelet "bara" är en uppdatering ska du inte ignorera det. Det är inte särskilt dyrt så det är bara att hosta upp slantarna. Så enkelt är det.

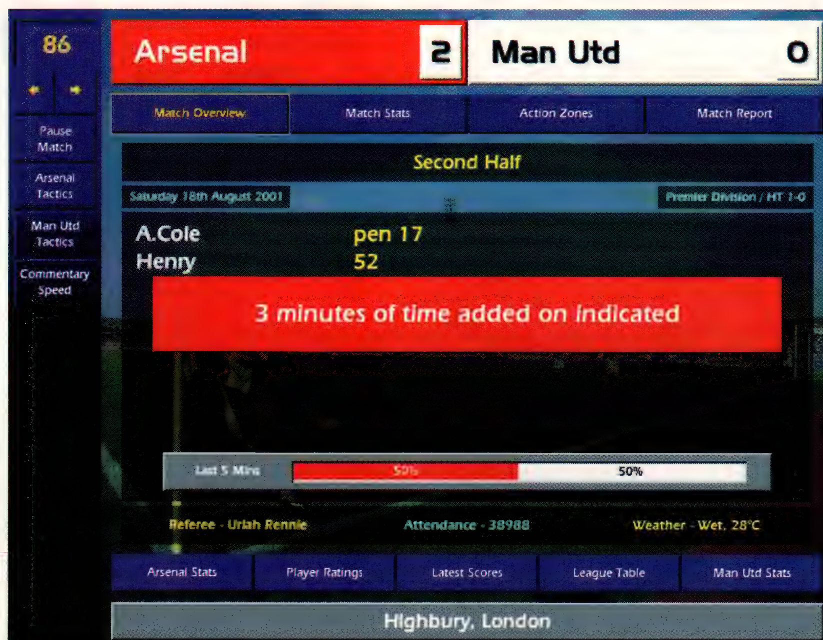


SOL CAMPBELL IGEN OCH IGEN Spelarnas otroliga löner har som vanligt återgetts på pricken, men Sol Campbell måste nog vara lite besviken över att han inte är en oundgänglig spelare.

Den bästa nyheten i spelet är möjligheten att spela med några av spelarnas attribut dolda. Antalet dolda attribut är beroende av hur känd spelaren är och vilken liga och division han spelar i. Detta kan resultera i en del underliga val när man till exempel ska välja mellan halvkända, halvbra spelare och totalt okända afrikaner.

Okej, sedan finns det väl inga större nyheter. Det finns en del nya möjligheter här och där i spelet, men det mesta ser ut som vanligt.

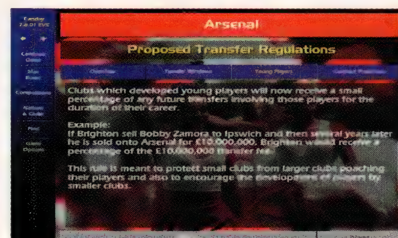
Du orkar väl inte höra oss pladdra på om exakt hur bra den nya uppdateringen för *Championship Manager* är? Vi vet ju alla att allt i det här spelet redan har beskrivits till leda.



BRA INVESTERING! Vi har precis köpt Andy Cole av Manchester United och i en av säsongens första matcher sänker han sina gamla lagkamrater.



ENKELT? Kort sagt betyder de nya transferreglerna att kontrakt över fem år och under tolv månader är förbjudna.



MESERI! De nya transferreglerna är till för spelarna, definitivt inte för klubbarna.



JÄMFÖRELSE AV SPELARE En av nyheterna är att man kan jämföra spelare som spelar på samma plats. Svart på vitt kan du nu se vem som är bäst lämpad för det jobb som ska utföras. Jaap Stam är alltså bättre än Sol Campbell.

Exempelvis kan du på taktikskärmen bestämma vem som ska vara lagets playmaker, talangscouter återvänder ofta med särskilda rapporter om lovande unga spelare och spelarna yttrar sig gärna om både nyinköp och förlängning av spelarkontrakt. Du kan göra anteckningar om spelare och låta spelet påminna dig om när deras kontrakt håller på att gå ut eller när de sätts upp på transferlistan av sina klubbar, vilket naturligtvis är ett överflödigt tilltag eftersom CM-managers redan har fullständig koll på alla detaljer. Likaledes är det bara användbart att jämföra två spelares värden om man är en storklubb som kan tillåta sig lyxen att välja och vraka mellan spelare som Marcelo Salas och Patrick Kluivert, och där en snabb jämförelse av deras olika attribut kan avgöra vem av de två som har den bästa dagsformen. Det är sällan lägre rankade klubbar kan välja mellan två lika starka spelare, som båda har talang och dessutom lust att spela för klubben!

Det finns också en viss tillfredsställelse i en mållös oavgjord match mellan varven, eftersom det ger känslan av att det är verkligheten som beskrivs.

Förbättringarna i matchkommentarerna kan fortfarande inte riktigt uppväga det faktum att man aldrig riktigt vet var bollen finns på planen. Man får små meddelanden som kan hjälpa en under matchen, t ex får man veta om en spelare vinner alla bollar i luften, vilka spelare som tappar bollen och hur mycket extratid som lagts till. Det är visserligen nyttig information under matcherna, men det finns fortfarande en tendens att kommentatorn beskriver ett anfall och så plötsligt avbryts det utan förklaring och kommentatorn börjar snacka om något helt annat.

En sak är säker: *CM* har blivit mycket svårare de senaste åren. Du kan inte längre gå till Champions League-finalen år efter år, bortamatcherna har blivit otroligt svåra och det är ofta omöjligt att över huvud taget tala civiliserat med de bästa spelarna. Lyckligtvis har de bästa spelarnas attribut skurits ned lite. Men på andra ställen har realismen fått lida. Det blir på tok för många målchanser och görs för många mål, särskilt i de lägre divisionerna. Ett genomsnitt på över 40 mål per spelomgång är inte realistiskt, liksom det inte är realistiskt att de flesta matcher innehåller över 20 skott på mål.

Självklart är målrika matcher underhållande, men det finns också en viss tillfredsställelse i en mållös oavgjord match mellan varven, eftersom det ger känslan av att det är verkligheten som beskrivs.

ÄR DET INTE HÄRLIGT?!? Åh, nej. Det har bara gått några veckor av den nya säsongen och Kevin Keegan kämpar redan i uppförsbacke i Manchester City. Kanske skulle han ge styrelsen ett ultimatum: Mer pengar till spelarköp annars går jag.

■ Producent: **Fever Pitch Studios** ■ Utgivare: **Ubi Soft** ■ Utkommer **20 oktober** ■ **www.ubisoft.com**

AMIRAL I RYMDEN

GENRE Strategi

I KORTHET

Conquest är spelet som kan förnya hela strategigenren.

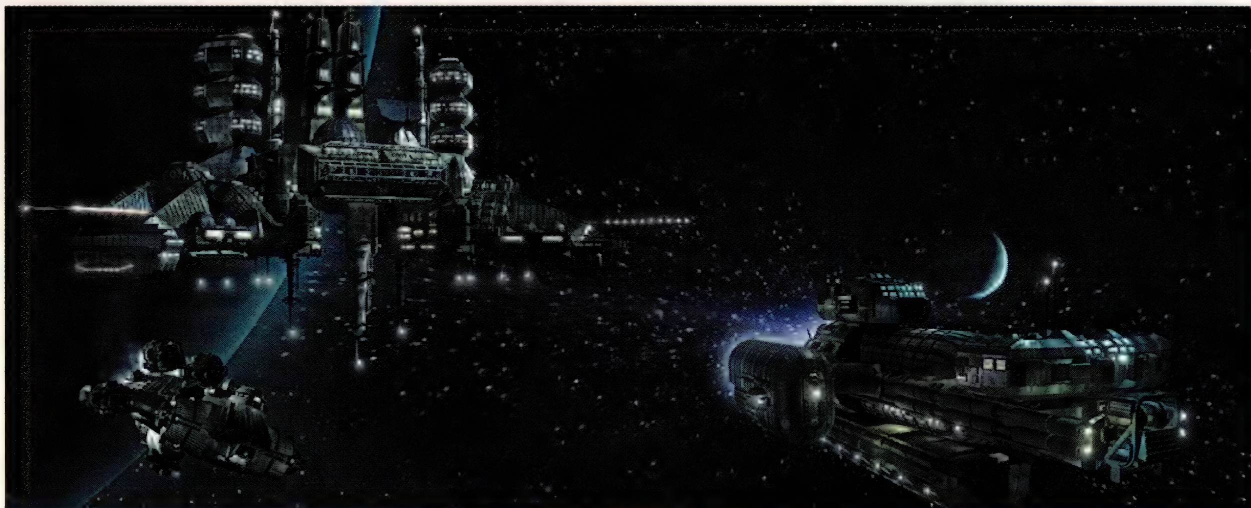
Ja, ja, men bilderna liknar ju de från alla andra rymdstrategispel ...

Rätt! Men vad du inte kan se är att det blir möjligt att flytta sig runt fritt mellan upp till 16 banor samtidigt.

Ja, hurra! Då kan vi alla glädja oss åt att åka vilse i yttre rymden.

Nej, för om du har lust kan du beordra de datorstyrda amiralerna att styra dina enheter så att du inte själv tappar överblicken.

Jaha, vi får väl se!



RYMDEN VÄNTAR I *Conquest* ska du kolonisera främmande galaxer, samtidigt som du både handlar med och bekämpar två rivaliserande raser.

Taktisk förmåga och överblick sätts på prov i CONQUEST

Tre raser som kämpar om livsnödvändiga råmaterial och främmande planeter. Det låter som cirka 99 procent av alla de strategispel som har dykt upp på marknaden de senaste åren. Men *Conquest: Frontier Wars* ser ändå ut att skilja sig från mängden med en blandning av grafikgodis och taktiskt nytänkande.

Av Jesper Melgaard

Du kan styra upp till 16 interplanetära slagfält samtidigt som du reser genom de många maskhålen.

Vi befinner oss minst 200 år in i framtiden, när mänskligheten just har upptäckt möjligheten att besöka främmande galaxer genom att resa genom de så kallade "maskhålen". Men när det första rymdskeppet, Andromeda, anländer till det fjärran Tau Ceti-systemet råkar man på ett främmande rymdskepp, som på några sekunder spränger Andromeda i bitar, och så bryter helvetet löst i galaxen.

Det är i korta drag bakgrundshistorien för det ambitiösa 3D-realtidsstrategispelet *Conquest: Frontier Wars*. Som i de flesta andra spel av denna typ kan man välja mellan att styra en av tre raser: De mänskliga Terranerna, de insektsliknande Mantis och de energibaserade Celareonerna, som alla kämpar för att överta herraväldet över så många planeter som möjligt.

Kännare av realtidsstrategispel kommer snabbt att finna sig tillrätta med styrningen i *Conquest*, som på sedvanligt vis innebär att man väljer sina enheter med musen eller tangentbordet och därefter flyttar dem runt på de enorma viktlösa banorna. Men sedan är det också slut på det välkända. För i motsats till de flesta andra spel i genren är man inte tvungen att hålla sig på en bana medan man utkämpar sina slag. Man kan faktiskt styra ända upp till 16 interplanetära slagfält samtidigt för att utnyttja de möjligheter för blixtsnabba rymdresor de många maskhålen ger. Lyckligtvis kan man överlåta en del av de taktiska plikterna till sina amiraler, som sedan ser till att ens enheter inte åker vilse eller kastar sig ut på oönskade



STADSPLANERING Baserna byggs upp genom att du placerar dina byggnader i kretslopp runt omkring de olika planeterna, som dock var för sig bara har plats för ett begränsat antal konstruktioner.

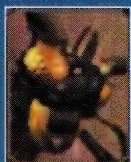
STRID MELLAN RASERNA

De tre raserna i Conquest har alla sina egna enheter och taktiska fördelar



TERRAN

Människorna är de mest genomsnittliga i spelet. Har en bra blandning av enheter som tillsammans är otroligt starka, om än lite långsamma.



MANTIS

Insektsliknande och brutala krigare, som älskar att kasta sig ut i gruppanfall, där svärmar av små jagare kastar sig över de fientliga styrkorna.



CELAREON

Energibaserade och högt utvecklade varelser som är ganska försiktiga och därför använder sig av smyganfall och kamouflage.



SPEKTAKULÄRT RYMDKRIG Grafiskt sett blir *Conquest* också ganska avancerat att titta på. När dina baser byggs upp ska du kunna se små robotarmar bygga ihop de olika delarna, och under de stora slagen blir den mörka rymden upplyst av laserstrålar, större elektriska urladdningar och våldsamma explosioner.

självmordsuppdrag, medan spelaren befinner sig på en annan bana.

Man bygger sina baser i rymden genom att placera byggnaderna i omlopp runt planeterna, som var och en bara har plats för ett begränsat antal byggnader. Sedan startar insamlingen av råmaterial (ore, gas och crew), som är nödvändiga för att producera nya och förbättrade enheter. Råmaterial som man också kan köpa av övriga raser.

Under striderna ska man se till att ens enheter hela tiden förses med ny ammunition antingen från transportskepp eller från de förråd man kan bygga runt omkring.

Conquest ser med andra ord ut att kunna bli ett av de mest omfattande och avancerade strategispelen hittills. Vi följer naturligtvis upp med en grundlig recension i incite PC Games så snart spelet är färdigt.



TILLSAMMANS ÄR VI STARKA Som i de flesta andra strategispel kan du dela in dina enheter i grupper, och därmed få lättare att bygga upp en slagkraftig styrka innan man skickar dem i strid.

GALAXENS HUVUDMAN

Vi har pratat med skaparen av Conquest, *Eric Peterson, som tidigare har stått bakom spel som* Starlancer *och* Privateer.



Vad skiljer* Conquest *från mängden av andra strategispel?
Tja, först och främst tycker jag att det är långt mer realistiskt, eftersom man inte är bunden till ett bestämt område. Man måste verkligen tänka sig för när man rör sig runt, och hålla bra koll på sina enheter. Vi har arbetat med spelet i fyra år nu. Det är lång tid, men det har varit nödvändigt för att få alla detaljer på plats.

Hur stor blir amiralernas roll i spelet?
De blir otroligt viktiga. Utan dem kommer det att bli för lätt att mista överblicken. Nu blir det i stället möjligt att använda sig av "micro management," där man överlåter en del uppgifter till sina amiraler, som kan både skicka arméerna in på banorna, styra dem under striderna och rapportera om det uppstår oförutsedda problem.

Hur undviker ni att skrämma bort nybörjarna?
Genom att göra det möjligt att justera motståndarnas AI. Det är i övrigt också något som man kan använda sig av i multiplayer, så att nybörjare kan spela mot mer erfarna.

Är* Conquest *ett single player-spel eller ett multiplayer-spel?
Det är i hög grad båda delar, men spelupplevelsen kommer att vara väldigt annorlunda beroende på om man följer handlingen i single player eller håller på att slåss mot sina vänner i strider som sprider sig över hela galaxen.

Har ni några planer på att släppa en baneditor för spelet?
Det beror helt på om folk köper spelet. Vi har en editor på utvecklingsstadiet och arbetar också med ett tillägg, som bland annat innehåller en fjärde ras. Men nu får vi se hur det går i butikerna. Om jag ska vara helt ärlig så är jag dock inte speciellt nervös. Jag tycker verkligen att vi har gjort det bästa strategispelet någonsin, det har mycket mer djup än något annat spel jag har prövat.

■ Producent: **Volition** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **September/oktober** ■ **www.redfaction.com**

HALF-LIFES ÖVERMAN

GENRE Action

I KORTHET

Vad vill vi ha?

Red Faction.

När vill vi ha det?

"Nu!"

Hallå, vänta lite, är det inte meningen att du ska vara den skeptiske narren, och jag ska vara den som informerar och är ordentlig?

Åh, öh, nåja. Men jag har redan provat spelet, och blev mycket imponerad.

Är det sant? Då måste det ju vara ett superspel.

Det är det också. Äntligen ett spel som på alla sätt är en förbättring av Half-Life.

Mår du bra? Vill du ligga ned ett slag? Jag tror faktiskt inte att jag gillar din nya stil. Du snor mina repliker.

Okej, då vill jag också ha ditt jobb och tjäna pengar på att spela spel.

Nu får du lugna ned dig lite, din snorvalp!

Du kan redan nu börja se fram emot ett bättre spel än **HALF-LIFE**

Det är en del nummer sedan vi här i incite PC Games tillkännagav att det var ett spel på väg som kunde äta *Half-Life* som mellanmål innan det åt det försvarslösa *Unreal*. Sedan blev det alldeles tyst. Spelet gick under jorden och försvann fullständigt från vår radar. Men oroa er inte, för *Red Faction* har dykt upp till ytan igen, och vi kan redan nu bekräfta våra antaganden om att detta spel har gått ett steg längre än *Half-Life*.

Av Jon Brown



GLASSKÄRVOR Vi har spelat igenom *Red Faction* ordentligt och vi måste erkänna att spelet uppfyller sin enorma potential. Den solida Geo Mod-grafikmotorn levererar fantastiska skadeeffekter.

Det finns nog många läsare som inte kommer ihåg vårt februarinummer (eller ännu värre: aldrig har ägt det), och till dem kan vi säga att *Red Factions* handling påminner mycket om Arnold Schwarzenegger-filmen Total Recall.

Spelaren kontrollerar Parker, en idealistisk man som får arbete i en gruvkoloni på Mars. Han får snabbt kontakt med den militanta underjordiska rörelsen Red Faction, som utkämpar en väpnad strid mot kolonins diktatoriska ledning. Med hjälp av en imponerande rad stödkaraktärer är det nu Parkers uppgift att störta den skumma ledaren Ultor, samt finna orsaken till den mystiska och dödsbringande sjukdom som drabbar arbetarna.

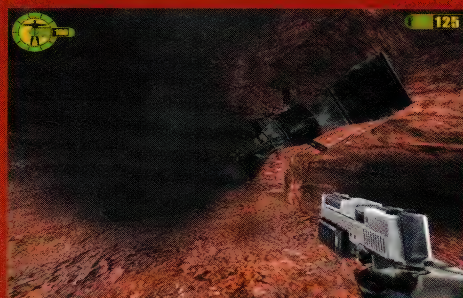
Okej, du vill kanske höra lite om de visuella omgivningarna. Du gör hål i väggar, välter broar och krossar torn - och så fortsätter det igenom hela spelet. Det spelar ingen roll hur många gånger du läst detta, men varje gång man tar rocket launchern och blåser hål i en mur är det nästan så att man tappar andan av ren glädje. Effekterna är inget annat än fantastiska. Och skadorna är inte gjorda på förhand så att vi får samma effekt varje gång. Nej, skadorna på en mur eller byggnad blir i varje enskilt fall tillfälligt beräknade av Geo Mod-motorn, beroende på hur nära målet du är, vilken vinkel du skjuter från och vilken typ av vapen du använder.

Fin utformning av banorna

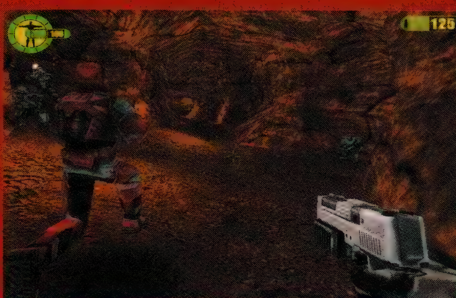
När det öronbedövande larmet från en explosion har lagt sig, och skärmen har slutat att skaka av rekylen från ditt vapen ligger Ultors folk förhoppningsvis döda och döende för dina fötter. Så att du har tid på dig att titta på de skador du har tillfogat omgivningarna. Det är med en känsla av stolthet man med jämna mellanrum utbrister: "Det där jättestora hålet, det har jag gjort!"

Utvecklarna på Volition har också

FEM MINUTER I ... RED FACTION



EFTER EN NÖDLANDNING i en flyktkapsel möter Parker en medlem av den underjordiska armén Red Faction ...



... som ovetandes leder Parker rätt in i ett bakhåll. Han blir skjuten, så du slipper att döda honom själv.



Du blir tillkallad för att assistera två gruvarbetare som är under beskjutning ...



LEK MED ELDEN Av alla *Red Faction*s vapen har denna eldkastare fångat vår uppmärksamhet. När du har satt eld på en fiende kan du ta ett par steg tillbaka och se honom vältra runt som en levande fackla i de mest förfärliga dödskamper. Aj.



HELLRE RÖD ÄN DÖD En av Red Factions gerillakrigare stöter samman med en av Ultors bödlar.

gjort ett bra jobb med utformningen av banorna. Det räcker inte med att du spränger dig genom banorna. Några murar eller föremål går helt enkelt inte att spränga i luften, och det finns ögonblick när man måste lägga sig ned och tänka. Men det är inte problem som är den största utmaningen, det är svärmarna av ondskefulla vakter som koordinerar sin insats mot dig. Om du sårar en soldat försöker han att dra sig tillbaka och tillkalla hjälp medan han söker skydd för dina raketer. Vakter tar skydd när de ska ladda om sina vapen, och de hoppar ofta fram från sitt skydd bakom murarna när du minst väntar dig.

Relevanta nyheter

Det som är lika imponerande är att spelets nyheter har en funktion, att de ger spelet ytterligare djup. Nyheterna finns inte där för sakens egen skull, som det är i många andra actionspel. Fordonen är exempelvis viktiga för genomförandet av banorna, och även om speciellt jeepen är svår att hantera tillför de spelet en extra dimension.

Vi gick in i en gruva under markytan och stal en jeep som vi körde fram till en förstörd bro, medan vi sköt tills akterkanonen var rödglödgad.

Vi gick ned i en gruva under markytan och stal en jeep som vi körde fram till en förstörd bro, medan vi sköt tills akterkanonen var rödglödgad. Vi körde ned jeepen i vattnet och stal en ubåt, och plötsligt var vi mitt i en dogfight under vattnet. Spelet är fyllt med den typen av "arrangerade" fyrverkerier av action-sekvenser som är sammanlänkade på ett fantasifullt sätt. Man blir lika uppslukad som man var när man för första gången fick se en klassiker som *Half-Life*.

Red Faction är i sanning fängslande, och medan vi väntar på att se något från *Unreal 2*, *Return to Castle Wolfenstein* och *Halo* ser detta ut att vara ett spel som har tänkt sig att sätta sig till rätta på tronen.

På PlayStation 2 har spelets Geo Mod-motor fått kritik för att vara en smula ineffektiv, liksom ett av de tyngre vapnen senare i spelet (Rail Driver) beskylls för att förstöra balansen i spelets gameplay. Om dessa fel korrigeras är det ett superspel som snart kommer ut.



DU KAN FÅ LIFT! Den hjälpsamma killen vill gärna köra jeepen, så du har möjlighet att styra hans akterkanon.



EN KRAFTIG NYSNING! Parker blir översköljd med något som liknar snor av en särskilt farlig motståndare djupt nere i gruvorna.



Du ser en rocket launcher längre fram, men den är bevakad av ondsinta krypskyttar ...



Med lite tålamod lyckas du skjuta krypskyttarna och tar rocket launchern, som du använder flitigt ...



Du spränger en bro i luften och ser vakterna dö i ett eldhav. Spelet har knappt börjat och du är redan hjälte!

■ Producent: **Monolith** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Höst/vinter** ■ **http://sierrastudios.com/games/aliensvspredator2/**

I VÄNTAN PÅ COMMANDOS 2

GENRE Action

Samuel Beckett var upphov till alla absurda teaterstyckens moder när han skrev *I väntan på Godot*, där två luffare väntade på den mystiske Godot, som aldrig dök upp. Vi har tidigare haft mer än en "kommer snart"-artikel om spelet och vi börjar själva att bli lite otåliga. Vi törs dock lova att *Commandos 2* dyker upp en dag, och medan du väntar kan du dregla lite över denna gigantiska skärmbild (1 280 x 1 024 bildpunkter) från det nästan färdiga spelet. Spelet ska nu enligt uppgift släppas i början av oktober.

STRIDSVAGN MED SINNEN
Fiendens trupper har fått skärpta sinnen, så att de kan höra och se din kommandogrupps rörelser bättre. Det är viktigare än någonsin att kunna smyga!

PLUNDRA OCH BRÄNN!
Panzer-stridsvagnar finns på alla spelets banor. Här körs de av tyskarna, men med lite listighet kan du erövra dem och ta en dödsbringande tur.

KLAR TILL DRABBNING
Även om dina soldater ser fredliga ut på denna bild kan de göras stridsberedda med ett tryck på en musknapp. De kommer då att anfalla allt de får syn på.

SOVA PÅ JOBBET?
3D-miljön gör att du kan utnyttja murar och buskar bättre som skydd. På bilden är de liggande soldaterna bakom muren osynliga för fienden.

SPIONKAMERA
Innan du går in i ett rum kan du undersöka det med en spionkamera som kan roteras runt i lokalen i full 3D.

HÖRAPPARAT
På den högsta svårighetsgraden kan animerade ljudvågor upptäckas av vakterna, som genast blir misstänksamma.

■ Producent: **Reality Pump** ■ Utgivare: **JoWood** ■ Utkommer: **September** ■ **www.jowood.com**

3:E VÄRLDSKRIGET

GENRE Strategi

I KORTHET

Hör upp nu, alla fans av *Earth 2150*. Här kommer *WW3* från samma utvecklingsteam.

Hmmm ... så det är bara mer av samma sak?

Tja ... möjligen, men det är ju inte dåligt. Och dessutom är *WW3* iscensatt i en nära framtid så att du får alla moderna vapen att leka med.

Hurra. Ett sånt spel har vi aldrig sett förut ...

Ett sådant spel har vi nämligen aldrig sett förut.

Retas du med mig? Vi har sett 10 000 sådana spel.

Nej.



SE UPP FÖR TÅGET! Du måste vara extremt uppmärksam när du korsar järnvägen, för detta tåg kan skära genom en vagn som om den vore gjord av smör.

Ett realtidsstrategispel, som *inte* utspelas på **EN FJÄRRAN PLANET?**

Earth 2150* har fortfarande sina fans trots att det är över ett år gammalt. Spelet förde in strategigenren i 3D-åldern, men har under senare tid pressats av moderna, högexplosiva spel som *Ground Control* och *Z: Steel Soldiers.

Av Robin Potter

Det ser ut som om *WW3: Black Gold* är gjort för att hålla *Earth 2150*-fans glada medan det tredje spelet i serien görs färdigt till XBox och PC. Det svarta guldet som titeln hänvisar till är olja, en resurs som har börjat ta slut i den nära framtiden. Oljekrisen slår två flugor i en smäll: Den utgör orsaken till en internationell konflikt, och utgör samtidig den resurs som ofta uppträder i denna typ av spel. Du ska alltså inte skörda kristaller eller mineraler i *WW3*, du ska skaffa olja och kämpa för den.

WW3 blir lustigt nog unikt i genren, eftersom det är det enda som utspelas någorlunda i vår egen tid (okej, det gör *Conflict Zone* också). Så i stället för laserförsvar och teleporterade trupper kommer *WW3* att innehålla jeepar och helikoptrar. Varje sida i konflikten har sina egna enheter som motsvarar verklighetens arméer, och striderna äger rum i landskap med bekanta byggnader, vägar och järnvägar.

De originella idéerna från *Earth 2150* finns kvar. Dag/natt-cykeln och det skiftande vädret skapar både stämning och strategiska utmaningar, speciellt i multiplayer, där dålig sikt är perfekt för bakhåll. För att spelets gameplay ska vara flytande är kameran fortfarande lätt att kontrollera, så att man inte plötsligt stirrar rätt upp i himlen medan ens bas blir anfallen från alla håll.

Du kan komma nära inpå striderna och även om grafiken ligger lite efter *Ground Control*, är den fortfarande flytande, även när 20 stridsvagnar fräser runt på skärmen och skjuter.

Kanske saknar *WW3* lite förnyelse. Den gamla formeln med resursinsamling och eviga strider mellan kolossala arméer är kanske lite föråldrad när man tittar på ett spel som t ex *Shogun*.

Utvecklarna lovar att spelet ska innehålla 30 uppdrag fördelade på sex kampanjer. Det kommer också att finnas en uppdragseditor. Soffgeneralerna därute har något att se fram emot.



NATURGAS Beväpnad med en ask tändstickor kan självmordsbombaren förorsaka ragnarök på fiendens oljeraffinaderier. Okej, skämt å sido. Oljeraffinaderier är det perfekta målet för dina vapen, för du behöver inte träffa dem särskilt många gånger innan de flyger i luften som en kruttunna.



SEN LEVERANS Nya enheter blir levererade av transportflygplan och helikoptrar. Luftvärnet är dock inte sena att skjuta ned en sån bamsing, så du ska vara försiktig innan du levererar dina enheter från luften.

■ Producent: **House of Tales** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **September** ■ **www.mysteryofthedruids.com**

MISSTÄNKT IGEN?

GENRE Adventure

Det liknar klassikern *Misstänkt* från Deadline, men i *Mystery of the Druids* är en **MÖRDARE** på fri fot för 1 000 år sedan ...

Brent Halligan, stjärnan i *Mystery of the Druids*, är en engelsman med ett amerikanskt namn, skapad av en tysk software-firma och han arbetar på Scotland Yard. Är det så konstigt att mannen är förvirrad? Din uppgift är att hjälpa honom få ordning på sitt liv!

Av Jon Brown

Din första uppgift blir att hitta den förbrytare som har mördat och bränt en man i Epping Forest. Mordet verkar vara utfört av en seriemördare, som möjligtvis är medlem av en märklig druidsekt som opererar i området. Halligan slår sig samman med den sexiga antropologen, doktor Melanie Turner och följer i mördarens fotspår. Snart korsas deras väg av den rike lord Sinclair, som visar sig vara galjonsfigur i den mystiska druidsekten. Och plötsligt bryter hela helvetet lös ...

Halligan och Turner upptäcker snart att en urgammal ritual ska äga rum och de får ge sig ut på en resa tillbaka i tiden till 1000 e Kr för att sätta stopp för dessa ohyggliga händelser.

Efter en grundlig undersökning av *Mystery of the Druids* skickade vi en kopia till våra laboratoriegossar i källaren, och de hittade fingeravtryck från Westwood Studios *Blade Runner*, samt även kroppsvätskor från *Broken Sword*-serien.

Mystery of the Druids är ett vanligt peka och klicka-äventyr, där fokus ligger på detektivarbete, insamling av spår och förhör av misstänkta. Spelet innehåller mer än 50 platser, från kontoret i Scotland Yard till monumentet Stonehenge, och det finns mer än 360 interaktiva scener och 20 karaktärer.

Peka och klicka-äventyr står inte högt i kurs nu för tiden, och det senaste skräpet som *The Ward* och *Gilbert Goodmate* gör det inte bättre. Så vi måste förvänta oss något alldeles extra av *Mystery of the Druids* för att kunna säga att genren lever, eller vänta på att *Broken Sword 3* kommer ut och överbevisar oss.

Handlingen i *Mystery of the Druids* är fängslande, och karaktärerna verkar intressanta, men på det visuella planet är spelet en aning kantstött och några av gåtorna är ologiska. Men vänta lite med att säga att det blir skräp av detta också. Låt oss se det färdiga resultatet. Kanske är det ändå en "killer" ...

I KORTHET

Herre Gud, det är ju helt fruktansvärt!

Kors i taket, jag tror att jag måste kräkas!

Hur tror du att de har fått bort köttet från benen? Jag menar, hur har de gjort?

Vad snackar du om?

Jag snackar om de där benen som vi ser i början av *Mystery of the Druids*.

Okej, jag snackade om animeringarna. De ser så gamla ut att jag vill kräkas.

Hallå, uppför dig nu ordentligt! Du vet ju att det är gameplay som är det viktiga. Och *Mystery of the Druids* har lika häftigt gameplay som genrens klassiker.

Det tror jag inte på.

Varför ska du alltid vara tvärs emot?

Jag är inte tvärs emot, jag är bara skeptisk.

Okej. Du är en skeptisk dåre.



EN DETEKTIV ARBETAR Mellan sina turer ut på fältet drar sig Halligan tillbaka till sitt kontor på Scotland Yard för att deponera bevismaterial och diskutera fallet med kollegorna.



DEN BRINNANDE BUSKEN Tanken med denna scen är att man ska tända fyr på busken för att dra till sig trädgårdsmästarens uppmärksamhet. Du stjäl hans häcksax och klipper dig igenom häcken på andra sidan av huset.



ANSIKTE MOT ANSIKTE Karaktärernas interaktion i *Mystery of the Druids* är faktiskt riktigt imponerande.

■ Producent: **Sunflowers** ■ Utgivare: **Electronic Arts Nordic** ■ Utkommer: **Mars 2002** ■ **www.anno1503.de**

ÅRET ÄR 1503

GENRE **Strategi**

Spänn fast hjälmen och gör dig klar för en **SKÖN NY VÄRLD.**

Det finns inga kläder och inga kryddor på marknaden. Kvinnorna suckar, beklagar sig och går hem från sin inköpsrunda med tomma väskor och tomma magar. Det krävs inte en doktorsgrad i ekonomi för att räkna ut att problemet har att göra med att det finns för många människor och för lite produktion för att föda dem. Gör något åt det då!

Av Jonathan Todd

I KORTHET

Mer detaljerat än någonsin tidigare. *Anno 1503* kräver affärsegenskaper.

Det låter utomordentligt tråkigt, teknologi och produktion? Skärp dig! Var finns den episka kvalitet som har fängslat oss i exempelvis Civilization*-serien?*

1500-talet var renässansens århundrade. Det är spännande saker! Det finns ingen bättre tidsperiod att starta sin kultur. Se på arkitekturen!

Men dragningskraften är ju förbehållen dem som spelade Anno 1602*. Den tillbakalutade strategispelaren orkar väl inte vada genom långa listor med handelsvaror.*

Gränssnitt och tutorial lär dig hur det fungerar. Men jag orkar inte förklara det för dig, spelet är gjort för begåvade människor.

Farväl.



MAT ELLER SPRIT? Allt från mat till sprit via tobak och verktyg har en produktionslinje. Och du ska anpassa produktionen så att det råder balans mellan nödvändigheter (mat) och lyxvaror (sprit).



GJORT AV FANS Många nyheter har förverkligats efter förslag från *Anno 1602*-spelarna.

Livet är inte lätt under medeltiden. Men lyckligtvis kan du i denna uppföljare till *Anno 1602* ordna till produktionen så att dina undersåtar får ett så behagligt liv som möjligt. Anno 1503 är ett konsekvent spel, så allt vad du företar dig (eller inte företar dig), har en direkt inverkan på din spirande civilisation. Produktionskedjorna är mer komplexa och sammanflätade än i föregångaren. Om du till exempel får slut på korn står dina väderkvarnar stilla, och bryggerierna upphör med ölproduktionen (Ve och fasa!). Produktionen av mat och alkohol stannar av, och människorna blir rasande över att de inte längre kan dricka sig fulla efter arbetet. Då kanske de flyttar och tar dina skatteintäkter med sig.

Många av de mer än 40 produktionskedjorna kan också frambringa mer än en produkt, vilket tvingar dig att överväga fördelarna med att producera det ena eller det andra eller båda delarna. För att hjälpa dig lite är sällsynta varor som guld och kryddor inte helt nödvändiga förrän längre fram i spelet, när du har lärt dig att hantera befolkningens krav. Överskott av varor kan säljas till handelsmän, så att du kanske kan få hämnd på de venetianska köpmän som dumpade priserna i *Anno 1602.*

Venetianerna är en av de nio kulturer som du ska göra affärer med. Om du till exempel inte kan producera järn och vapen, eftersom du inte har en gruva, måste du köpslå med de andra för att köpa denna extremt viktiga vara. Och de vet ju naturligtvis mycket väl att den är viktig för dig!

Skyddet av din kultur handlar mest om en stark flotta. Tunga krigsfartyg kan skydda dina handelsfartyg mot överfall. En skala med procentuell skada på fartygen gör att du kan kalla hem dem när de ska repareras. Som du nog märker så handlar det om detaljer, detaljer, detaljer.



PLAN I FEM PUNKTER Spelet består i stort sett av fem utmaningar: du ska hitta en plats att bo, utveckla och bygga upp den, tillfredsställa befolkningen, skydda landet och starta diplomatiska förbindelser.

Introduktionserbjudande till nya tillsvidareprenumeranter

6 nummer av incite PC Games
+ fet Thrustmaster Racing Wheel
+ 3 fullversionsspel
+ 6 demor
=

699:–
+ 79:50 i porto och exp.avgift

DEMO-CD MED VARJE NUMMER

FULLVERSIONS-CD MINST 6 GÅNGER OM ÅRET

Värde 680:–

Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel har följande minimikrav: Pentium 113 MHz, Mac eller iMac med 16 MB RAM och 15 MB ledigt hårddiskutrymme. Windows 95, videokort med 256 färger, cd-rom- eller DVD-läsare. USB-port.

SPARA 338:–
– när du börjar prenumerera NU!

6 nr av incite PC Games	357:00
Thrustmasker Racing Wheel	680:00
Normalpris	1037:00
– rabatt	338:00
Ditt specialpris	**699:00**

+ 79:50 i porto och exp.avgift

Så här fungerar din prenumeration:
Du får incite PC Games portofritt i tillsvidareprenumeration på utgivningsdagen för 59:50 per nummer, med reservation för ev. moms-, porto- och prisändringar. Du kan säga upp din prenumeration när som helst, genom att ringa eller skriva till förlaget. incite PC Games utkommer med 12 nummer per år. **OBS! Ratten skickas separat när vi har mottagit och registrerat din betalning.**

incite PC GAMES/Bonnier Computec AS,
Kundtjänst 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 48.

SVARSKUPONG

Du får 6 nummer av incite PC Games + fet Thrustmaster Racing Wheel

☒ **Ja tack,** jag vill gärna prenumerera på incite PC Games och får de 6 kommande nummerna och den fantastiska Thrustmaster Racing Wheel för bara 699:– + porto och expeditionsavgift 79:50. Därefter får jag incite PC Games i tillsvidareprenumeration.

Jag kan säga upp prenumerationen när som helst, genom att ringa eller skriva till förlaget. Det enda jag förbinder mig att köpa är 6 nummer av incite PC Games.

OBS! Ratten skickas separat 3–4 veckor efter att vi registrerat din betalning.

Namn: ____________________

Adress: ____________________

Postnr: __________ Ort: __________

Är du under 18 år ber vi dig fylla i ditt födelseår: ________

Dessutom krävs målsmans underskrift: ____________________

VAR VÄNLIG SKRIV TYDLIGT – TEXTA HELST! 0108 1063

Erbjudandet gäller inte i utlandet. All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.





SVARSPOST
121 100 814
208 05 MALMÖ

■ Producent: **Colombia Pictures** ■ Regissör: **Hironobu Sakaguchi** ■ Premiär: **September** ■ **www.finalfantasy.com**

FINAL FANTASY

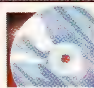
Den första spelfilmen med digitala skådespelare öppnar portarna till en ny filmgenre. Från och med nu kan allt göras

***Final Fantasy: The Spirits Within* är en spelfilm som bygger på det universum vi lärt känna genom Final Fantasy-spelen. Allt från landskap, städer och drömsekvenser till fåglar, soluppgångar och stridsscener är skapade av programmerare, designers och ingenjörer, men det som gör filmen till en teknisk triumf är dess digitala skådespelare. Det finns inga riktiga skådespelare med i filmen, men de digitala versionerna är så mänskliga att man tror på dem.**

Av Steen Bachmann och John Gaudiosi

Första steget i skapandet av skådespelarna var att låta en rad kända skådespelare som bland annat Donald Sutherland, Alec Baldwin och James Woods läsa in röster till varsin karaktär. De blev samtidigt filmade, så att det var möjligt att skapa sig ett intryck av deras mimik och sätt att röra sig på. Därefter skapade filmens designers en digital dubbelgångare. I filmen kan man tydligt känna igen bland annat Donald Sutherland, även om målet inte har varit att skapa en exakt kopia av honom. Regissören kom med önskemål om karaktärernas uttryck och sätt att röra sig på, och efter hand dök det upp en mänsklig figur.

De digitala skådespelarna liknar människor, och rör sig också som människor, men tekniken har sina begränsningar, t ex när man ska skapa ett ansikte som utstrålar


FINNS PÅ CD:N
Videon från filmen finns på *incite*-CD:n.



Hironobu Sakaguchi
REGISSÖR

Vilken är den största utmaning du har mött under arbetet med filmen?

Att skapa en person som liknar och agerar som en människa på datorn. Vi människor är extremt känsliga för detaljer i ett ansikte. Om den minsta lilla sak ser fel ut tror vi inte på ansiktet. Vi arbetade mycket med små saker som att skapa reflexer i tändernas emalj och skuggor runt ögonen. Ett öga styrs av en lång rad muskler och för att göra en datorskapad person mänsklig är det nödvändigt att skapa ett öga som rör sig och reagerar på omgivningarna.

Vad har inspirerat dig?

Min mors död för 13 år sedan fick mig att tänka på livet och döden, och på vad som händer efter vår tid på Jorden. Det är min debut som regissör, och historien har personlig betydelse för mig. Jag har använt några av de tankar som kom till mig efter min mors död som grund för filmen, och hoppas att andra som har mist någon som står dem nära kan hitta hopp och motivation genom min film.

Vilka likheter ser du i temat bakom filmen och spelen?

Varje Final Fantasy-spel är liksom min film en hyllning till livet. Filmen utspelas i en förvirrad och destruktiv värld, där människorna är så fokuserade på döden att de glömmer livet. Temat är att vända denna onda cirkel och låta kärleken segra. Det finns flera former av livsenergi, men de olika formerna har det gemensamt att de aldrig försvinner. Energi byter form. Jag tror att människans själ lever vidare efter döden.



Jun Aida
PRODUCENT

Hur har ni skaffat er know-how för att skapa en film med datorer?

Det fanns massor av komplikationer, och på många sätt skulle det ha varit enklare att spela in filmen som vanligt. Men vi har försökt sätta en ny standard och etablera en ny form av filmgenre – det är inte vår avsikt att konkurrera med live actionfilm. Ingen har gjort det innan, så vi kunde inte anställa folk för att visa oss hur man gör. Vi måste skapa software själva, det fanns inget "riktigt" sätt att göra det på.

Vilket inflytande har Final Fantasy-spelen haft på filmen?

Orsaken till att spelarna gillar spelen är att Sakaguchi har så höga ambitioner för bilder och handling. Ambitionsnivån gäller också för filmen. Den ger möjlighet att berätta en stor mänsklig historia med ett nytt medium. Jag känner ingen annan än Sakaguchi som har fantasi och talang nog för att ta med sig erfarenheter från spel till en film.

Hur tror du att publiken kommer att reagera på de digitala skådespelarna?

Efter de första 10 minuternas "wow"-effekt kommer man över den digitala aspekten och följer historien som i varje annan actionfilm.

Vilken är målgruppen för filmen?

Vi har främst arbetat mot samma publik som spelkonsolerna, det vill säga pojkar och män från 12 till 24 år. Filmen tilltalar också science fiction-fans. Och så hoppas vi att en yngre kvinnlig publik också ska se den, bland annat på grund av den kvinnliga huvudrollen.

smärta, oro och rådvillhet på samma gång. Det kan en digital skådespelare inte göra, för man kan inte be en programkod att tolka en text. Här måste regissören och designers tolka texten, och det är inte säkert att de vet lika mycket om skådespeleri och är lika talangfulla som t ex en skådespelare som Anthony Hopkins. Det är dock av mindre betydelse för det generella intrycket av filmen, för de digitala skådespelarna spelar bättre och med större konstnärlig tyngd än skådespelarna i en genomsnittlig actionfilm som t ex *Gone in 60 Seconds*. Producenten Jun Aida säger till *incite PC Games* att han tror att publiken efter de första 10 minuternas wow-effekt över de digitala skådespelarna kommer att följa handlingen som i vilken annan film som helst, och det har han rätt i.

Bättre än *Tomb Raider*

När traditionella actionfilmer som *Tomb Raider: The Movie* och *The Mummy Returns* blandar datorskapade monster och specialeffekter med verkliga skådespelare kommer det alltid att vara en smula overkligt, eftersom man vet att det är frågan om specialeffekter och inte verklighet. Genom att skapa hela filmen digitalt undviker regissören Sakaguchi elegant detta problem. Han låter sina digitala skådespelare kämpa mot fantastiska spöken och andar som varierar från människoliknande soldater till flygande drakar







och gigantiska insektsliknande monster stora som skyskrapor. Det digitala filmmediet låter dig se monstren i ögonen på fem centimeters avstånd utan att du tänker "ja, ja, det är ju bara specialeffekter".

Det är regissören Hironobu Sakaguchis debut som filmregissör, men han har i åratal arbetat med att skapa fängslande och originella spel i Final Fantasy-serien, så hans talang är bevisad. Han använder datorer för att berätta en mänsklig historia om kärlek och respekt för moder Jord. Han har tagit de spirituella teman som finns i spelen till filmen, vilket bland annat visar sig i att moder Jords själ, Gaia, spelar en väsentlig roll i kampen mot de onda krafterna.

Hjärtat är det starkaste vapnet

Filmen börjar med en drömsekvens, där huvudpersonen, Dr Aki Ross, en vacker kvinna i början av de trettio, står på en klippa i en ödslig öken och tittar mot horisonten. Drömmen återkommer flera gånger under filmen, och nu kämpar stora arméer av aliens runt omkring henne. Plötsligt slutar alla krigare att slåss och stirrar mot horisonten. Där kommer en enorm mur av eld rullande efter ett meteornedslag, och alla levande varelser på planeten brinner upp.

Aki vaknar från drömmen i Old New York år 2065. Mänskligheten är nästan utrotad, och en krigisk ras av



Ming Na

AKI ROSS RÖST

Hur kom du med i filmen?

Producenten Jun Aida och jag arbetade tillsammans på Street Fighter: The Movie för ett par år sedan. Jag är ett science fiction-fan-, och ***ville*** *vara med i projektet. Min dröm är att vara med i en Star Wars-film.*

Vad gillar du hos huvudpersonen Aki?

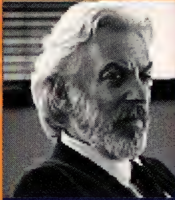
Aki är totalt fokuserad och besatt av att rädda Jorden. Hon är mystisk. Hon är inte säker på vem hon är, eller var hon kommer ifrån. Aki är min virtuella dubbelgångare. Vissa av hennes rörelser och uttryck påminner mig om mig själv. Innan inspelningen av Akis röst blev jag filmad, och filmens designers studerade mina rörelser. I öppningssekvensen står Aki på ett fartyg och drar håret bakåt. Det gjorde jag minst 10 gånger när jag blev filmad. Hon har min frisyr – i varje fall som den såg ut för tre år sedan, när vi filmade.

Utgör de digitala skådespelarna ett hot mot mänskliga skådespelare?

Nej. Datorskapad film är ett nytt och vidunderligt medium att utforska. Det är ett nytt sätt att bli underhållen. Men även om tekniken blir 10 gånger mer avancerad under de närmsta fem åren kommer den aldrig att kunna ersätta riktiga skådespelare.

Hur var processen bakom skapandet av karaktären Aki?

Jag skapade karaktären med min röst, och animatörerna tog över därefter. Jag var i ljudstudion mellan 15 och 20 gånger under tre år. Mitt sätt att spela rollen är det samma som för en verklig roll.



Donald Sutherland

DR SIDS RÖST

Hur var det att se din digitala karaktär på bio?

Min fru tyckte att mitt ansikte ser annorlunda ut i verkligheten. Jag tycker att resultatet är perfekt. Jag var överväldigad av filmens konstnärliga nivå. Dess själ är förbluffande. Filmens budskap är viktigt, för den beskriver hjärtats förgänglighet hos de människor som bara tänker på kortsiktig profit. Budskapet är starkt.

Ser du digitala skådespelare som konkurrenter till verkliga skådespelare?

Nej, absolut inte. Betydde uppfinnandet av fotografiet att målarkonsten dog ut? Nej, det utökade konsten med en ny uttrycksform. När TV kom spådde många att det skulle bli filmens död. Men filmen lever. Datoranimering är en ny form av film ... en ny konstform, ett nytt sätt att berätta en historia på.

Vad tycker du om den färdiga filmen?

Jag är tokig i den scenen när Aki och Gray kysser varandra. Det har verkligen gått att skapa en film som fungerar. Landskapen är fantastiskt vackra. Jag tror inte att man kunde ha gjort den på traditionellt sätt.

Vilket är filmens tema?

Det är själens renhet och förmågan att gå längre än det genomsnittliga.

Känner du till Final Fantasy-spelen?

Jag har aldrig spelat datorspel och har inga planer på att göra det. Jag ser heller inte mycket på TV. Jag läser hellre en bok.



Peri Gilpin

JANE PROUDFOOTS RÖST

Hur tog du dig an rollen?

Jag använde min fantasi för att skapa karaktären. Jane är en mycket fysisk person som hela tiden springer runt och skjuter. Jag försökte att lägga mycket energi i min roll även om jag satt i en liten ljudisolerad glaslåda med regissören på andra sidan – och inte sprang runt med en tung bazooka och en skottsäker väst på 30 kilo.

Hur var det att se och höra en digital karaktär med din röst?

Jag kunde inte se någon likhet med mig själv, men andra anser att de kan känna igen några av mina drag. Min man sade att han såg vissa saker i Janes ansikte som liknade mig. Jag ser inte mig själv i spegeln när jag talar, så det kan väl stämma ...

Var det annorlunda att arbeta med denna roll än t ex din roll i TV-serien Frasier?

Det fanns inga kostymer eller makeup, men man jag fick ändå arbeta med min roll. Jag önskar att jag var en lika bra skådespelerska som den digitala Jane. Det är fantastiskt många detaljer och känslor i filmen.

Hur ser du på filmens tema?

Budskapet är: Respektera Jorden istället för att spränga den i luften. Final Fantasy är en vacker dikt som uttrycks genom datorskapad animering.

Känner du till Final Fantasy-spelen?

Jag visste inget om spelen, men min kusin har spelat allihop. Hon är extremt intresserad av alla aspekter av filmen.



DOMEN

Den första spelfilmen med trovärdiga digitala skådespelare är förbluffande välgjord. Det japanska arvet från Final Fantasy-spelen ger filmen tyngd och ett budskap, hur många actionfilmer har det?

8

aliens härskar på Jorden. Hon får reda på att fienden är andar – spöken – av de krigare som brinner upp i hennes dröm. Andarna lever av att ta människornas själar, och bara Aki kan stoppa dem och rädda Jorden och människorna. Trots framtidens avancerade teknologi och vapen är det alltså en ung doktors hjärta som är det enda effektiva vapnet mot fienden.

Det är stil över samtliga scener i filmen. Från de mänskliga soldaternas science fiction-liknande rustningar till Akis vackra svarta hår som skapats av 60 000 enskilda digitala hårstrån, har filmens designers överträffat allt vad hittills har skapats av filmsekvenser i datorspel. Det har varit mycket *hype* runt Final Fantasy-filmen, men den lever upp till förväntningarna.

Medan Tomb Raider-filmen är underhållande action som man snabbt glömmer, har *Final Fantasy* både uppseendeväckande actionsekvenser och ett djupt underliggande och meningsfullt budskap. Och även om Aki inte är lika storbystad som Lara Croft är hon utan tvekan en riktig babe. Historien har för mycket fantasy-prägel för att nå ut till de breda massorna, men om du är intresserad av adventure- och fantasy-genrerna ska du se filmen. Det har tagit 200 ingenjörer, animatörer och datorgrafiker fyra år och 1 500 datorer att göra filmen, och resultatet är som en dröm.

GRILLAD MAT Eldkastaren är ett av spelets effektivaste vapen. Om du slår ihjäl denna soldat kan du stjäla hans skräckinjagande vapen.

SPECIALRAPPORT

MER ATT KOMMENDERA & ERÖVRA

■ Producent: **Westwood** ■ Utgivare: **Electronic Arts Nordic** ■ Utkommer: **Oktober** ■ **www.westwood.ea.com**



TILL SJÖSS Du bombarderar kustförsvaret med raketer och i skydd av stridens hetta smyger du in några båtar fyllda med trupper till stranden och erövrar fiendens ställningar.

Vi har ett uppdrag: Vi ska ge dig ett smakprov på **ETT AV ÅRETS ALLRA MEST IVRIGT** emotsedda spel

Det kan inte finnas en enda PC-spelare i hela världen som inte har hört talas *Command & Conquer*. De flesta känner säkert också till *Renegade*, spelet som förenade seriens realtidsstrategi med ett element av action. Kanske kommer du ihåg spelets nyskapande multi-player-spelform, där de två lagen (GDI och NOD) försöker att förstöra varandras bas. OCH det överraskande slutet på spelet, där det visar sig att Kane, din huvudfiende, faktiskt är din egen bror. Okej, den sista grejen hittade vi på själva ... men det är typiskt för ett så länge efterlängtat spel att vi känner till de flesta detaljerna i förväg, eller har gissat oss till dem. Men kom ihåg att gissningar räknas som fakta i *incite PC Games*. Nu har vi infiltrerat de innersta cirklarna i



GAME OVER Vi kan helt klart konstatera att denna pilot inte kommer hem till kvällsmaten. Om du bara hade lyssnat på dina soldatvänner i GDI-armén hade det aldrig gått så här illa ...

VAD HANDLAR DET OM?

***RENEGADE* ÄR ETT ACTIONSPEL** i full 3D, med påfallande många likheter med realtidsstrategiserien *Command & Conquer*. Du spelar antingen i förstaperson eller tredjeperson och spelet innehåller alla de kända byggnaderna, fordonen och vapnen från *C&C*.

Du kontrollerar en soldat, Nick "Havoc" Parker, från Global Defence Initiative (GDI), som har skickats ut för att rädda en grupp forskare från terroristgruppen Brotherhood of Nod (NOD), som gärna vill utnyttja den mystiska kraften i mineralen Tiberium för sina egna onda syften.







PANSARBANDVAGN Den så kallade Armoured Personnel Carrier är utformad för att transportera trupper snabbt i alla typer av terräng. Den har ett M60-maskingevär som skydd.

Westwood-högkvarteret för att ge dig denna exklusiva rapport och dessa exklusiva skärmbilder.

Av Jonathan Todd

Du befinner dig ännu en gång mitt i en blodig och omfattande konflikt mellan GDI och NOD. Det är action/strategi, och det är Westwoods största designmässiga utmaning sedan serien uppfanns en gång i tidens gryning.

Du heter Havoc, och du har hamnat mitt i striderna som du utkämpar för GDI mot NOD. NOD-infanteriet kämpar klokt, de kastas in i slaget via helikopter och försvarar sina ställningar till den sista blodsdroppen. Uppdragen är särskilt utformade för att du ska samarbeta med de andra, datorstyrda GDI-soldaterna, som ber om hjälp med att genomföra uppdrag eller visar dig hur man spränger en NOD-byggnad i luften inifrån. Ibland följer de dig bara passivt och hängivet som små hundvalpar som börjar att gny om det är fara å färde.

NOD:s infanteri kämpar klokt, de kastas in i slaget via helikopter och försvarar sina ställningar till den sista blodsdroppen.

Globalt försvar

Och hur är det med byggnaderna i spelet? NOD-styrkorna använder vapen och metoder som exempelvis luftanfall, kanontorn, Temple of NOD, obelisker, SAM-sites och Hand of NOD, medan GDI använder avancerade kommunikationscentra, avancerade vakttorn, baracker och stora vapenfabriker. Båda sidor har naturligtvis kommunikationscentra, helikopterplattformar, byggplatser, kraftverk, verkstäder, tiberium-raffinaderier och -silos. Förstör du ett kraftverk så blir hela basen påverkad: vapenproduktionen går långsammare och radarn fungerar inte. Du kan också ge dig på produktionskedjan direkt genom att förstöra skördemaskiner eller tiberium-raffinaderier. Byggnaderna är också försedda med terminaler och info samt kartor över de kommande uppdragen och deras mål.

VAPENDETALJER

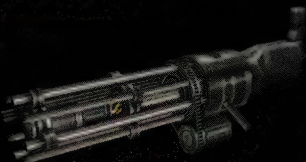


PISTOL MED LJUDDÄMPARE
TYP: Handeldvapen
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, ljuddämpare
PRIMÄR AMMUNITION: Pistolmagasin
SEKUNDÄR FUNKTION: Tre skott, ljuddämpare
SEKUNDÄR AMMUNITION: Pistolmagasin



PUMPGUN
TYP: Hagelgevär
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott
PRIMÄR AMMUNITION: Shotgunmagasin
SEKUNDÄR FUNKTION: Två skott
SEKUNDÄR AMMUNITION: Shotgunmagasin

AUTOMATGEVÄR
TYP: Gevär
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott
PRIMÄR AMMUNITION: Ett gevärsskott
SEKUNDÄR FUNKTION: Standardgranat
SEKUNDÄR AMMUNITION: Standardgranat



MASKINGEVÄR
TYP: Maskingevär
PRIMÄR FUNKTION: Automatisk serieavfyrning av skott
PRIMÄR AMMUNITION: Maskingevärsmagasin
SEKUNDÄR FUNKTION: Fem enkelskott
SEKUNDÄR AMMUNITION: Maskingevärsmagasin

RAMJET-GEVÄR
TYP: Gevär
PRIMÄR FUNKTION: Ett ramjet-skott
PRIMÄR AMMUNITION: Ramjet-kulor, som kan tränga genom pamsar
SEKUNDÄR FUNKTION: Ett ramjet-skott
SEKUNDÄR AMMUNITION: Ett ramjet-pansarvärnsskott.

RAILGUN
TYP: Unik
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto
PRIMÄR AMMUNITION: Ett skott för NOD-railgun
SEKUNDÄR FUNKTION: Tre skott, auto
SEKUNDÄR AMMUNITION: Ett skott för NOD-railgun



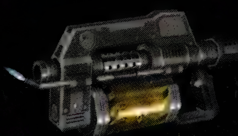
LASERGEVÄR
TYP: Gevär
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott
PRIMÄR AMMUNITION: Magasin för lasergevär
SEKUNDÄR FUNKTION: Ett skott (battery dump)
SEKUNDÄR AMMUNITION: Magasin för lasergevär

LASERMASKINGEVÄR
TYP: Maskingevär
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto maskingevär
PRIMÄR AMMUNITION: Magasin till lasermaskingevär
SEKUNDÄR FUNKTION: Fem skott med en laserstråle
SEKUNDÄR AMMUNITION: Magasin till lasermaskingevär



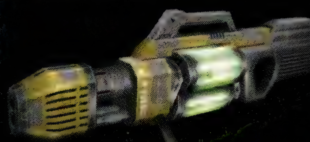
PRICKSKYTTEGEVÄR
TYP: Gevär
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott
PRIMÄR AMMUNITION: Prickskytteammunition
SEKUNDÄR FUNKTION: Zoom
SEKUNDÄR AMMUNITION: Ammunition till prickskyttegevär

C4-SPRÄNGMEDEL
TYP: Mina
PRIMÄR FUNKTION: Lägg ut en mina
PRIMÄR AMMUNITION: Sprängmedel (C4)
SEKUNDÄR FUNKTION: Sprängmedel (C4)
SEKUNDÄR AMMUNITION: Sprängmedel (C4)



ELDKASTARE
TYP: Unik
PRIMÄR FUNKTION: Kastar eld, ett skott (10 sekunder)
PRIMÄR AMMUNITION: Ett magasin till eldkastare
SEKUNDÄR FUNKTION: Ett skott, auto napalmgranat
SEKUNDÄR AMMUNITION: Napalmgranat

C4-FJÄRRUTLÖSARE
TYP: Fjärrutlösare till mina
PRIMÄR FUNKTION: Fjärrutlösning av mina
PRIMÄR AMMUNITION: C4
SEKUNDÄR FUNKTION: Kan användas för att spränga alla fjärrutlösta minor
SEKUNDÄR AMMUNITION: C4



CHEM-KASTARE
TYP: Unik
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto
PRIMÄR AMMUNITION: Giftig NOD-vätska
SEKUNDÄR AMMUNITION: Ett skott, auto
SEKUNDÄR AMMUNITION: Ett giftigt moln av gas

C4 (TIDSINSTÄLLT)
TYP: Mina
PRIMÄR FUNKTION: Tidsinställd mina
PRIMÄR AMMUNITION: Tidsinställd C4
SEKUNDÄR FUNKTION: Ställ in minorna så att de sprängs med mellanrum
SEKUNDÄR AMMUNITION: Tidsinställd C4

ION-KANON
TYP: Mina
PRIMÄR FUNKTION: Skott med ion-kanon
PRIMÄR AMMUNITION: Ion-kanonstråle
SEKUNDÄR FUNKTION: Skott med ion-kanon
SEKUNDÄR AMMUNITION: Ion-kanonstråle

ATOM-STRÅLE
TYP: Mina
PRIMÄR FUNKTION: Atomstråle, som påminner om atombomb.
PRIMÄR AMMUNITION: Atomstråle
SEKUNDÄR FUNKTION: Inledning av atomanfall
SEKUNDÄR AMMUNITION: Atomstråle



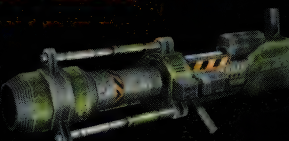
GRANATKASTARE
TYP: Unik
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto
PRIMÄR AMMUNITION: STANDARDGRANATER
SEKUNDÄR FUNKTION: Ett skott, auto
SEKUNDÄR AMMUNITION: Granat med klistrigt material

REPARATIONSGEVÄR
TYP: Unikt
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto
PRIMÄR AMMUNITION: Reparationsskott
SEKUNDÄR FUNKTION: Ett skott, auto
SEKUNDÄR AMMUNITION: Reparationsskott

VOLT AUTO-GEVÄR
TYP: Gevär
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto
PRIMÄR AMMUNITION: Elektrisk stråle
SEKUNDÄR FUNKTION: Serier av skott
SEKUNDÄR AMMUNITION: Magasin med elektriska skott

LÄTT ION-KANON
TYP: Unik
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto stråle
PRIMÄR AMMUNITION: Magasin till Ion-kanon
SEKUNDÄR FUNKTION: Ett skott, auto
SEKUNDÄR AMMUNITION: Magasin till ion-kanon

ROCKET LAUNCHER



TYP: Unik
PRIMÄR FUNKTION: Ett skott, auto
PRIMÄR AMMUNITION: Tung raket
SEKUNDÄR FUNKTION: Tre skott i snabb följd
SEKUNDÄR AMMUNITION: Tunga raketer till rocket launcher

Lite spionverksamhet ska man aldrig dra sig för.

Fordonen är lika viktiga oavsett om de används till anfall, försvar eller transport av enheter. NOD tillverkar mobilt artilleri, Apache-helikoptrar, transportflygplan, olika typer av stridsvagnar, buggys, rekognosce-ringsmotorcyklar och SSM-launchers. GDI-armén kan bara skicka Humm-Vees, mammoth- och mediumtanks samt A-10-flygplan till skydd för marktrupper, kanonbåtar och orcas. Båda sidor förfogar dessutom som standard över både APC:er, skörde-maskiner, mobila byggplatser, svävare, MRLS och transporthelikoptrar. Och byggnadernas fulla betydelse kommer du att upptäcka efter hand som du löser uppdragen i både single player och multiplayer.

Fiendens infanteri är uppdelat i fyra klasser: meniga, officerare, specialtrupper och chefer. Special-styrkorna leds av general Raven-shaw, med Mendoza som en av de underordnade officerarna. Raven-shaw är en av de få tunga grabbarna som du personligen möter i spelet och ska slå ihjäl, eftersom ett från-fälle för en karaktär som Kane skulle skapa problem för den fortlöpande *Command & Conquer*-serien. Kane styr sina operationer off-screen, alltså från en plats där du inte kan nå honom, och han uppträder bara i videoklipp och konflikter över radio med din karaktär, Havoc.

Kan detta spel floppa?

Soldatklasserna kan delas upp i sex underklasser: minigunner, rocket soldier, grenadier, engineer, flame-thrower och mutant. Och det är här som Renegades mest iögonfallande problem finns. I princip följer den artificiella intelligensen soldatens grad mycket väl, så officerarna ser och hör bättre, och de är bättre på att tillkalla hjälp. Dessvärre är det i spelet inte någon skillnad på de olika soldaternas intelligens, och det är på grund av att spelets AI är lite osammanhängande.

Det påminner mycket om *Soldier of Fortune*, där fienderna ser bra ut när de hoppar, rullar eller drar sig tillbaka för att undvika att bli träffa-de. Men lite senare kan man möta en fiende som inte reagerar när han blir beskjuten, och som inte ser dig när du står vid sidan av honom. Det är inte så att *Renegade* inte är svårt eller djupt nog, men när det nu är ett strategispel borde man kunna för-vänta en liten smula strategiskt sinne hos de datorstyrda soldaterna. Vi räknar med att de som köper *Renegade* för det mesta är erfarna *C&C*-spelare, och kanske kommer att sakna lite utmaningar.

Det är därför vi tror att multi-player-*C&C* kommer att bli spelets största dragplåster. De strategiska övervägandena omfattar allt från val av karaktärens rang till vilka resurs-strömmar som ska prioriteras högst. Det finns möjlighet att reparera byggnader och eventuellt bygga upp dem igen, allt beroende på hur långt spelet ska vara. De pengar du tjänar på att skörda tiberium blir fördelade på ditt lag, medan pengar från mord och förstörelse är dina egna.

Westwood gör omkring tio kartor som man kan strida på, så det ser ut som om *Renegade* inte kan floppa. Eller kan det? Det ser bra ut, spelets gameplay flyter på och det borde kunna öppna en marknad mellan strategifans och fans av actionspel som är mer handlingsorienterade, som *Serious Sam*. Om det inte blir så häftigt som vi tänkt oss lär vi klaga högt - räkna med det.



DET ABSTRAKTA PLANET Som jämförelse kan det nämnas att banorna i *Renegade* är nästan lika stora som dem i *Tribes 2*, vilket öppnar möjligheter för väldiga multiplayer-duellet.



SPÄNNANDE VÄDER Om du tillkallar understöd i form av ett atomanfall eller ett ion-anfall så får du se en del fantastiska effekter. Ion-kanonens strålar ändrar väderförhållandena drastiskt och för-hoppningsvis blir resultatet mer än bara estetiskt.

WESTWOOD TALAR UT

Renegades producent, **DAN CERMAK,** berättar om de senaste tre årens utveckling av spelet.

INCITE: Vad menar du när du säger att *Renegade* är mer action än en shooter i förstaperson?
Dan Cermak: De flesta FPS-produkter fokuserar på spelets huvudperson framför allt annat som händer i omgivningen. Vi vill gärna återskapa ett *C&C*-universum som går att känna igen, och vi vill gärna att spelaren känner sig som en del av något större och har möjlighet att stötta GDI i deras kamp. Kriget fortsätter naturligtvis, oavsett vad spelaren gör, men han ska ha ett visst inflytande på det som händer omkring honom.

INCITE: Hur hänger uppdragen ihop?
DC: De drivs alla av ett mål. Du ska klara av uppdragets primära mål, annars kan du inte fortsätta. Om du klarar av de sekundära målen hjälper det dig att klara de primära, eftersom du får extra styrkor, bättre utrustning och information. Hur du spelar ett uppdrag påverkar också de kommande uppdragen. Vi har dock bestämt oss för att ge spelaren maximal health och armour före varje uppdrag.

INCITE: Varför kan man inte styra fartyg och flygplan?
DC: Det är av tekniska skäl. Vi använder inte de normala datainläsningarna mellan banorna, och samtidigt utvecklade vi en speciell kamera, som kräver en hel del av din utrustning. Därför valde vi bort styrningen av flera farkoster. Det är inte omöjligt att låta spelaren styra dessa farkoster, men det skulle ta orimligt lång tid att genomföra. Vad avser fartygen är det dock fortfarande inte omöjligt att spelaren får styra svävare eller kanonbåtar, men hittills har vi inte gjort några uppdrag där det är nödvändigt.

INCITE: Hur mycket interaktion är det med omgivningarna?
DC: Vi lägger ned en hel del tid på att skapa föremål. Vi har också satt in några föremål i omgivningarna som kan tas över och användas i taktiskt syfte. Alla händelser som sker under spelet är fullt interaktiva. Det finns inte något som går upp mot att sätta sig i ett NOD-maskingevärsnäste och meja ned NOD-soldater med deras egna vapen.

INCITE: Hur ska vädret och de andra dygnskiftningarna påverka uppdragen, utöver den rent estetiska effekten?
DC: För tillfället är de bara med av estetiska skäl, men vi funderar hela tiden på hur vi kan använda dem för att påverka spelets gameplay. Det är ju exempelvis ganska självklart att kraftigt regn ska minska synfältet för alla trupper.

INCITE: Är det möjligt att smyga sig runt på banorna när det pågår ett massivt krig?
DC: Vi sätter dig i mitten av ett ganska omfattande krig, men det finns goda möjligheter att smyga sig omkring, speciellt om man använder en pistol med ljuddämpare. Pistolen är nästan ljudlös, så den artificiella intelligensen kan inte reagera på dina skott, även om de fortfarande kan ge upphov till rikoschetter. Du får olika poäng beroende på var du träffar en motståndare, och du får ännu mer poäng för att ta dem till fånga.

INCITE: Hur fungerar fiendens artificiella intelligens?
DC: Styrkor med artificiell intelligens reagerar på det som de kan se och höra, och de skjuter naturligtvis med de lämpligaste vapnen (för situationen). Gruntklassen hör inte lika bra som en officer, men officeren är i gengäld inte särskilt stor. Officerare uppför sig mycket klokt, de står bakom linjerna och styr slagets utgång. De är ganska duktiga på närkamp, men de använder mer tid på att dirigera.

INCITE: När vi spelade spelet hände det flera gånger att fienden sprang rakt mot oss utan att tänka ...
DC: Du spelade säkert bara den första banan. Vi har arbetat med att ge spelaren en stor fördel på den första banan, så att han ska kunna finna sig till rätta i miljön. Den artificiella intelligensen blir mycket starkare på de senare banorna, och det syns speciellt i de svårare miljöerna längre fram i spelet.

INCITE: Vad tror du att era fans förväntar sig av spelet?
DC: De vill ha en handling. Och de vill se Kane i spelet. Det finns också många som gärna vill fragga och se blodiga strider, men den vägen går vi inte. Många *C&C*-fans är yngre spelare, men vi vill gärna nå en lite bredare publik med detta spel.

INCITE: Har det tillförts några nya saker under senaste tiden?
DC: Vi har nyligen infört en smygspelform. Den ser lovande ut.

INCITE: Vad finns det nu kvar att göra?
DC: Inte särskilt mycket. Vi håller för ögonblicket på med en finjustering av den artificiella intelligensen, och vi lägger till extra vapeneffekter för karaktäranimationerna. Vi håller också på med att finputsa både single player- och multiplayer-banorna. Vi kommer säkert att bygga nya multiplayer-banor innan spelet släpps.



COMMANDO En soldat av minigunner-klassen är beväpnad med minst tre automatvapen, inklusive ett gevär och ett maskingevär. Du kan inte vänta med att lägga fingrarna på den eldkraften!



EN LEKTION Uppdragen handlar oftast om att rädda gisslan, förstöra centrala byggnader och samla in information. Det sistnämnda är viktigt för de senare uppdragen.

NÄSTA 150 MILJONER SEKUNDER

EN MÅLTID I ETT PILLER, RAKETBYXOR OCH VACKRA NYMFOMAN-RYMDVARELSER PÅ GATORNA (NAKNA OCH GRÖNA) ... ALLT DETTA SKA DU INTE RÄKNA MED ATT SE INOM KORT. MEN SPELEN KOMMER ATT FÖRÄNDRAS, OCH DE KOMMER ATT ÄNDRA SIG MARKANT UNDER DE NÄRMASTE FEM ÅREN, BÅDE NÄR DET GÄLLER LJUD OCH BILD SAMT HUR VI SPELAR. PÅ FÖLJANDE FEM SIDOR KAN DU LÄSA VAD ORAKLEN SÄGER OM PC-SPELENS FRAMTID.



Av James Price

För fem år sedan var ett 3D-kort till din PC en lyx, inte en nödvändighet. Om du var först med det senaste hade du en maskin som körde med fantastiska 200 MHz. 1996 var året när vi såg *Duke Nukem, Quake* och *C&C: Red Alert*. Online-spel blev förutspådda att bli "det nästa stora", även om det verkade vara lite önsketänkande när man betänkte modemhastigheterna. Det verkar som en evighet sedan, men det är alltså bara ungefär 150 miljoner sekunder sedan. Inspirerade av såna drömmande betraktelser fick vi på redaktionen den modiga idén att fråga frontlinjens experter (spelutvecklarna) vad vi kan förvänta oss för nyheter och koncept inom de kommande 150 miljoner sekunderna. De förutsäger att vi snart kommer att få se online-spel med en "aktiv" och en "passiv" form, så att de kan användas både som spel och som underhållning a la TV. Och *Duke Nukem Forever* blir äntligen utgivet. Läs vidare för att få veta vilka av dessa förutsägelser som är mest sannolika.

PETER MOLYNEUX, LIONHEAD

Efter fyra års hårt arbete med *Black & White* håller Molyneux för tillfället på att planera sitt kommande projekt. Han kommer inte att utveckla specifikt för PC som plattform, men spelet kommer utan tvivel att bli konverterat. Hans inställning till de kommande fem åren i PC-industrin är behagligt framsynt.

VARNING: Molineux avslutar intervjun med ett överraskande avslöjande. Så sätt dig ned innan du börjar att läsa!

MOLYNEUX OM ...

... TEKNIKEN

Det roliga är att Pentium 233 MHz var det absolut senaste när vi började att utveckla *Black & White* för fyra år sedan. Idag kan du inte ens köpa en 233 MHz i butikerna. Och grafikkort var inte vanliga. Nu är vi uppe i 1,5 GHz, och det finns ingen anledning att tro att de nästa fem åren inte också kommer att medföra ett motsvarande hopp i processorhastigheten. PC:n kommer även i fortsättningen att innehålla fantastisk grafik och gameplayupplevelser - som den alltid har gjort. Vi kommer att få se att den extra kraften i utrustningen kommer att användas, och allt som ser bra ut nu kommer att se primitivt ut år 2006. Detaljer kommer att bli mycket viktigare. Vi kommer att få se dammpartiklar i luften och fysikmotorn kommer att kunna räkna ut hur en given miljö ser ut en dag när luftfuktigheten är hög. Det blir naturligtvis mycket tuffare för processorn, men det blir fantastiskt levande. Vi tycker att det ser häftigt ut när en ruta går sönder i en shooter, men om fem år är det det allra minsta man kan förvänta sig.

Det märkliga med PC-industrin är att de spel som säljer bäst oftast är de som har sämst grafikmotor. Försäljningslistorna i USA toppas av saker som *The Sims* och *Rollercoaster Tycoon*, som inte pressar maskinerna alls. Vi ser en ny maskinstandard varannan månad, så det är svårt för utvecklarna - som startar utvecklingen av ett spel tre-fyra år innan det ges ut - att gissa hur tekniken har utvecklats när spelet kommer ut. Om man är för ambitiös är det för få människor som kan köra spelet på sin PC, men i gengäld är det ju också en katastrof om spelet ser gammalt ut när det kommer. Jag har just varit på ett möte där vi har diskuterat vilken maskinstandard som nästa Lionhead-spel ska utvecklas för. För fem år sedan var *Quake* det vildaste man kunde föreställa sig. Och i dag? Alltså, jag såg ett spel nyligen, som - jag svär! - liknade de första 20 minuterna av *Saving Private Ryan*, du vet den scenen på stranden. I ett spel! Och 3D kommer hela tiden att bli snyggare. Men om du ser på 3D-världar idag finns det stora problem med ljuset, ljudet och fysiken. Det är exempelvis inte nog att en figur kastar en skugga, det ska vara 50 skuggor för att likna verkligheten. Och så ska figurerna vara mer levande. Huden ska se riktig ut, armar och ben ska inte likna avlånga ballonger och man måste arbeta med trovärdigheten för figurernas rörelser.

... SPELDISTRIBUTION PÅ NÄTET

Det blir stort ... men det är inte nödvändigtvis standard om fem år. Det sker ju redan med musik, och vi såg vad som hände med Napster. Företagen kunde inte räkna ut hur de skulle kunna få pengar för sina produkter. Men spel är så mycket större i omfång, och de blir hela tiden större. Jag skulle lätt kunna göra ett spel som fyllde en hel DVD. Även med bredband är det en enorm datamängd. Du vet hur det är: Man börjar att ladda hem något från nätet, och så säger datorn att detta kommer att ta riktigt lång tid så man tänker: "Strunt samma" och stänger av. Så länge vi inte har större bandbredd kommer de spel som distribueras på nätet att vara av en sämre kvalitet än de man köper i butikerna, och det vet spelarna om.

... KONSOLHOTET

Lustigt nog är PC-industrin starkare än någonsin, men inte vad avser tekniken. Spel som *The Sims* eller *Rollercoaster Tycoon* kunde också ha gjorts för fem år sedan. Det är svårt att förutsäga vilken riktning det tar. Ett problem för PC:n kunde vara om konsolerna kastar sig över online-spel. Men det sker nog inte under den närmsta framtiden.

... ONLINE-SPEL

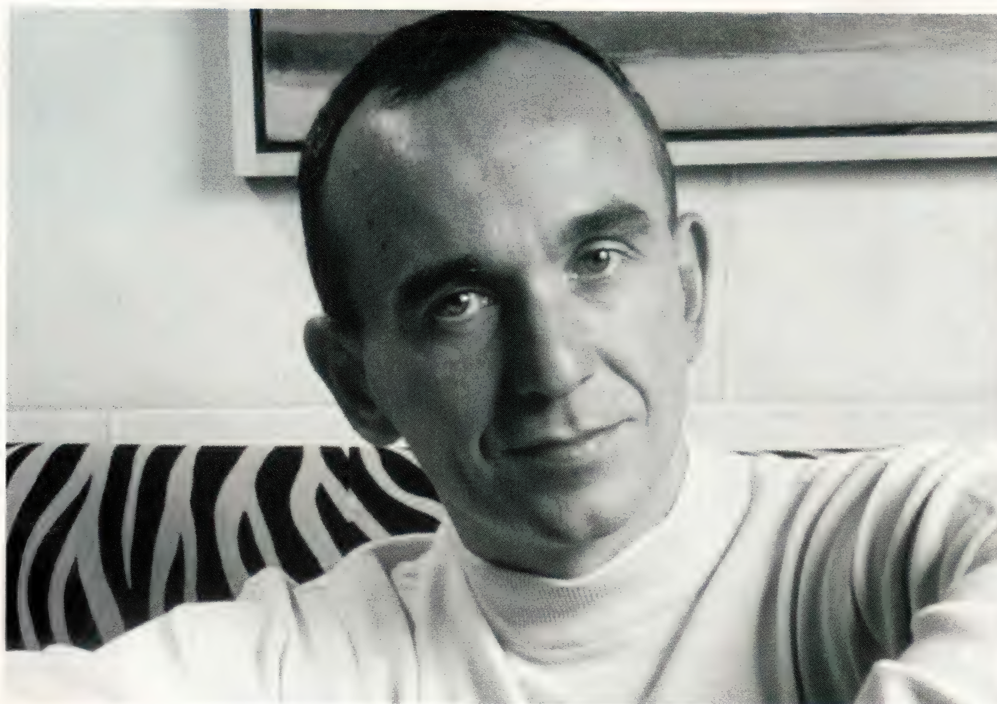
Vi saknar ett designgenombrott för online-spelen. *Phantasy Star Online* är läckert, men det saknar fortfarande något. Och det är svårt att göra utgivarna intresserade av spelen. Jag tror att en del av problemet ligger i att de flesta spelen är antingen rymdspel eller rollspel.

... XBOX

Jag tror inte att den kommer att skada PC-industrin, den blir ett supplement. Några PC-spelare kommer att köpa en, men kommer fortfarande att spela på PC:n. Strukturen påminner mycket om PC, så alla spelen blir konverterade. Och jag kan inte se ett realtidsstrategispel fungera på XBox, eftersom den inte har någon mus. Och det är ett annat ämne. Vi behöver nya gamecontrollers, för joypads och musar hämmar kreativiteten och därför också spelets gameplay.

... HANS NÄSTA PROJEKT

Nästa projekt blir *Project Ego* till XBox. Allt som vi lärt oss med *Black & White* ska användas. Ditt nästa nya spel? Hmm, jag kan säga att det inte kommer att finnas med små människor i det. För första gången i min karriär ...



DR RAY MUZYKA, BIOWARE



Bioware har med *Baldur's Gate* gett konstgjord andning till den döende rollspelsgenren. Spelet har varit en av de senare årens största framgångar. Ledaren för Bioware, dr Ray Muzyka ser en ljus framtid för både sitt företag och för PC-industrin i allmänhet.

Vilken typ av spel ska ni göra under de kommande fem åren?
Vi försöker att följa en enkel regel: Varje spel ska vara bättre än det förra. Det finns många sätt att göra det på. Man kan förbättra karaktärer, handling, grafik eller gameplay, och vi ska arbeta vidare med alla dessa element. Jag är otroligt förtjust i rollspel, men till skillnad från många andra menar jag faktiskt att man kan kombinera rollspel med element från andra genrer, så att vi får både action, strategi och adventure tillsammans.

Kommer PC-spel att ha en starkare eller svagare ställning om fem år? Och varför?
Det beror väl på vad du menar med starkare – om du frågar om det finns fler PC då, om de bästa spelen säljer i fler exemplar och om gameplay, grafik och handling har utvecklats och förfinats i spelen, så kan jag bara svara att det givetvis blir så!

Vilka genrer dominerar år 2006?
Jag hoppas att genrerna kommer att blandas mer och mer – de bästa spelen vi har sett på sista tiden har varit blandningar av olika genrer. *Baldur's Gate* innehåller både en realtidsstrategimotor och en kärna av rollspel. *Neverwinter Nights* kombinerar en massa action-element med rollspelets handling, som kan spelas både i single player och i multiplayer.

Kommer online-spelen att utnyttja sin potential inom fem år?
Jag tror att det är två olika marknader. Men multiplayer-spel blir mer och mer populära. Med *Neverwinter Nights* försöker vi se till att det finns något för både single player och multiplayer.

Kommer XBox att påverka PC-spel positivt eller negativt?
Förhoppningsvis kommer konsolspelen att medföra fler konverteringar till PC och mer konkurrens för PC-utvecklarna. Vi utvecklar för både PC och konsoler, men vi försöker att se till att kvaliteten är lika hög på båda plattformarna!

DEMIS HASSABIS, ELIXIR

Han vann på sin tid en speldesigntävling och fick praktisera hos Bullfrog. Sedan dess har Demis Hassabis blivit en ledande figur bland utvecklarna. Hans förutsägelser för 2006 inkluderar bättre artificiell intelligens och 10 GHz-processorer i de bästa PC-datorerna.

Var ser du dig själv om fem år?
Jag gör samma sak som nu, kanske med en smula mer fokusering på artificiell intelligens.

Vilken typ av spel ska du göra?
Jag hoppas att jag gör nyskapande, ambitiösa och originella spel.

Kommer PC-spelens ställning att vara starkare eller svagare om fem år? Och varför?
Jag tror att PC-branschen har det lika bra om fem år som idag.

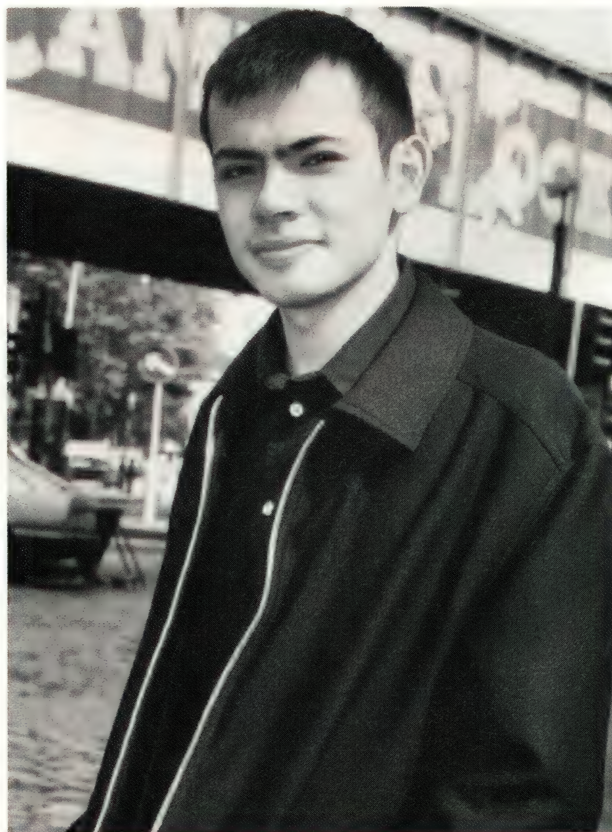
Vilka genrer dominerar år 2006?
Jag tror att genrer som dominerar idag kommer att vara ännu mer dominerande 2006. Förstapersonsshooters, simulationer, online-spel.

Vilken standard kommer maskinerna att ha?
Om vi använder "Moores lag" så blir det något i stil med 10 GHz-processorer och 512 MB RAM.

Kan du se några tekniska framsteg som kommer att ändra sättet vi spelar på, och den typ av spel som blir utvecklade?
Nya former för input i spelen kan säkert ändra det sätt vi spelar på. Röstidentifiering kan till exempel medföra nya typer av spel. Och med bättre bredband kommer online-spelen att bli en massiv industri.

Vilket framsteg vill du helst se över de närmsta fem åren?
Förhoppningsvis kommer vi att få se mer trovärdig artificiell intelligens.

Har du några tankar om vilken riktning industrin i allmänhet kommer att röra sig i?
Jag tror att vi kommer att få se PC-spelen leva upp till sin enorma potential över de närmsta fem åren, och någon gång kommer vi kanske att se tillbaka på dessa fem åren som början på en ny era.



CHARLES CECIL, REVOLUTION

Mannen bakom *Broken Sword*-serien, som är de enda grafikäventyrsspel som har kunnat matcha de så mäktiga spelen från LucasArts. Charles Cecil tror att tekniken tappar betydelse i framtiden.

CECIL OM ...

... TEKNIKEN

Jag tror inte att tekniska framsteg är nyckeln till framtiden. Det är mer en fråga om kreativitet, om att använda den teknik vi redan har, både vad avser grafik och gränssnitt. Om chiptillverkarna slutade att tillverka snabbare processorer imorgon skulle spelen ändå bli mycket bättre de närmsta åren, när man lärt sig att utnyttja tekniken till det yttersta. Vi har redan en hög grad av realism i grafiken, som visserligen kan förbättras lite. Men vad händer sedan? Grafikräknekraft är inte längre så viktigt som det har varit, och det kommer att vara ännu mer i bakgrunden om fem år. Vi måste fråga oss själva vad vi ska ha tekniken till. Vill vi verkligen ha fotorealism? Det är inte så säkert.



... OM ONLINE-SPEL

Jag läste något som Owain Bennallack skrev för fem år sedan i PC Review. En av frågorna var: "Hur lång tid tar det innan single player-spelen försvinner?" Man trodde helt enkelt att sådana spel skulle försvinna. Det visade sig vara nonsens, och det är det fortfarande. Jag tror inte att bredband kommer att leda till en explosion inom online-spel. Några genrer, som exempelvis sportspelen, kommer nog att få ut en del av det, men den breda publiken kommer fortfarande att spela single player-spel, som de kan spela och spara, och sedan fortsätta med ett par månader senare.

... OM PC:NS FRAMTID SOM SPELPLATTFORM

Efter Amiga blev PC spelens hemmabana. Barn spelar Nintendo, vuxna spelar på PC. Det ändrade sig med PlayStation, där marknaden delades upp. Hardcore-spelarna föredrar fortfarande PC:n, där de hela tiden kan uppgradera systemet. Men en PC är fortfarande svår att hålla "up to date", och efter hand som konsolerna blir bättre kommer fler att använda dem som spelplattform. Den stora skillnaden är att konsolerna spelas på en TV, medan PC:n står i arbetsrummet. Detta avgör vilken typ av spel som spelas där. De sociala spelen (sport, racing, etc.) kommer att vara konsolbaserade, medan spel som mest spelas själv (simulationer, strategi), kommer att fortsätta på PC. Så ja, jag tror att PC-marknaden kommer att avstanna något, och det ska bli stor skillnad på vilken typ av spel som har framgång på respektive PC och konsol.

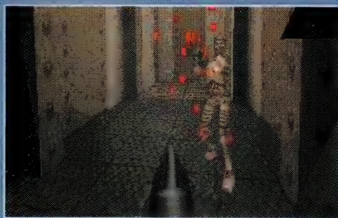
.. OM SPELDISTRIBUTION

Jag tror att spelen snart säljs via nätet, eftersom utvecklingen av bredband kommer att få den försäljningsformen att explodera. Det är där den stora ändringen kommer. Och spelen blir billigare. När marknaden utökas faller priserna. Episodspel blir stora, tror jag. Folk betalar ett par kronor eller fem för att spela en episod i ett par timmar. Det tror jag blir en stor marknad.

... OM VAD HAN RÄKNAR MED ATT GÖRA OM FEM ÅR

Jag vill gärna skapa interaktiv underhållning som är lika fängslande som film. Uttrycket "interaktiv film" är ett fult ord, för de första försöken att göra sådana har varit förfärliga. Men jag tror fortfarande på idén. Vårt mål är att göra spel som är en korsning mellan action och underhållning. Jag tror att vi om fem år har några spel som är annorlunda och förmer än snabba shooters ...

TILLBAKA TILL FRAMTIDEN VAD SPELADE VI 1996?



QUAKE (Id Software)
Quake introducerade oss för skumma korridorer och var det första stora spelet som började på Q. Bara en sån sak! Spelet lyckades göra online-dödsmatcher populära, och med *Quake* började verkligen utvecklingen av grafikkort. Spelets single player-del var inte super (vilket inte heller uppföljarnas var), men det är ett av de mest inflytelserika spelen. Och ett av de brunaste.



TOMB RAIDER (Core Design)
Lara Croft blev liksom *Quake* förgrundsfigur i PC-revolutionen. Huvudsakligen för att hon hade det ultimata försäljningsargumentet: bröst. Men också för att spelet såg bra ut med PowerVR- eller Voodoo-support. *Tomb Raider* är en klassiker, men efterföljarna till succén blev det aldrig. Ett nytt spel utkommer nästa år, och hennes popularitet kan ju ses på antalet sålda biobiljetter.



C&C RED ALERT (Westwood)
Det var inte riktigt den uppföljare vi hade hoppats på, men så har det ju varit med alla spel i C&C-serien, om man bortser från det första. Redan under 1996 skulle serien ha övergått till en 3D-värld, men det skedde först med *Tiberian Sun*, som märkligt nog också var en liten besvikelse. Trots fortsatta försäljningsframgångar är Westwoods serie redan en bra bit efter konkurrenterna.



DUKE NUKEM 3D (3D Realms)
Att säga att det såldes några få kopior av *Duke Nukem 3D* är en underdrift i storlek med en åskknall. *Duke* var enorm, och hungern efter en uppföljare (*Duke Nukem Forever*) har stillats med add-ons och annat skräp. Vi räknade med att se spelet under 2000, men som det ser ut just nu blir det nog tidigast under våren 2002. Om det någonsin kommer. Vi har börjat tvivla.

JASON KINGSLEY, REBELLION

Rebellion är mest kända för *Aliens Vs Predator*, men med köpet av rättigheterna till *2000AD* får vi nog se mer. Kingsley tror att vi inom fem år kommer att få besök från rymden ...

Var ser du dig själv om fem år?
Förhoppningsvis gör jag större och bättre spel, och med köpet av *2000AD* hoppas vi att vi också gör tecknade science fiction-serier ...

Har PC-spel en starkare eller svagare ställning om 5 år? Varför?
Jag hoppas och tror att de står starkare än någonsin. Generellt sett är hela industrin större, och många plattformar finns på en mycket stor marknad. Det kommer också att skapas många fler originella spel i denna konkurrens, tror jag.

Vilken maskinstandard kommer vi att få se om fem år?
Jag har ingen aning alls, det kan hända så mycket. Men det är troligtvis något med turbo ...

Kan du se några tekniska framsteg som kan ändra på det sätt vi spelar på – och vilka spel vi spelar?
Pc-marknaden har hela tiden utvecklats, men jag tror inte att vi får se markanta ändringar som kan vända upp och ned på industrin.

Kommer online-spel äntligen att börja leva upp till sin potential de kommande 5 åren? Kan de till och med konkurrera ut offline-spelen?
Jag hoppas att spelen blir upplevelser både offline och online, och nej, jag tror inte att online-spelen konkurrerar ut single player-spelen.

Får XBox ett positivt eller negativt inflytande på PC-spelen?
Helt klart ett positivt inflytande.

Har du andra idéer om vad vi får se de närmsta fem åren?
Kontakt med utomjordiskt liv?

PAUL WHIPP, VIRGIN INTERACTIVE

Paul Whipp förutspår, liksom Charles Cecil från Revolution, att innehållet snarare än de tekniska framstegen kommer att bli nyckeln till spelutvecklingen under åren som kommer.

Var ser du dig själv om fem år?
Jag gör spel.

Vilka typer av spel gör du då?
Främst PC-spel med fokus på strategi och rollspel. Kanske i riktning mot online-spel.

Har PC-spelindustrin en starkare eller svagare ställning om fem år?
Starkare. Inom fem år kommer de stora fördelarna med kraftigare processorer att börja plana ut, och så kommer spelen att utveckla kvaliteter som inte handlar om räknekraft och grafik. Gameplay blir viktigare, och spelarna kommer att vara involverade i spelen under längre tid. Vi får bättre spel, så industrin står starkare.

Vilka spelgenrer dominerar marknaden om fem år?
Strategi och rollspel kommer att dominera, medan förstapersonsshootern blir inarbetad som ett element i rollspelen. Fortsatt finputsning av produkterna kommer att skapa bättre spel. Och bra gameplay är tidlöst. Det kan vi se med spel som poker, Monopol eller Risk.

Vilken maskinstandard kommer vi att få se om fem år?
Hmm ... jag tror att det blir en 4 GHz-processor med 2 GB RAM. Men grafikkorten kommer att bli långt bättre, och därför också händelserna på skärmen mer glidande.

Vilket tekniskt framsteg vill du gärna se över de kommande fem åren?
"Full spatial monitoring" (där datorn vet vad du tittar eller pekar på) vill jag gärna se, men det tar nog lite längre än fem år. Och jag vill gärna se lite mer fysisk feedback.

Kommer online-spel äntligen att leva upp till sin potential?
Ja. Tendensen går helt klart i den riktningen, och med bredband blir det också långt mer lättillgängligt.

Får XBox ett positivt eller negativt inflytande på PC-spelen?
Positivt. XBox kommer att föra PC-spelare och konsolspelare närmare varandra, men PC:n kommer alltid att ha prestandafördelar.

Har du andra tankar om vad vi kan förvänta oss att få se om fem år?
Fysikerna eller matematikerna kommer att göra en enorm dator som blir hela mänsklighetens undergång. Eller kanske en asteroid gör slut på oss. Det är bäst att vi festar medan vi kan!



PRIVATEER 2: THE DARKENING (Origin)
Mer en kultframgång än en egentlig försäljningssuccé. *The Darkening* var Chris "Wing Commander" Roberts sista riktiga spel. Vi förväntade oss mycket av hans *Freelancer*, och presentationen på E3 1999 var också något alldeles extra. Vi räknade med att få se Roberts på toppen igen. Men *Freelancer* blev ju inte direkt någon succé ...



SYNDICATE WARS (Bullfrog)
Tiderna förändras. En gång var Bullfrog ett hett namn i branschen, men sedan dess har det runnit mycket vatten under broarna. *Syndicate Wars* var ett utmärkt, men lätt klumpigt spel, som utkom strax före den stora 3D-revolutionen på PC. Därför ser det lite äldre ut än det egentligen är. Några spelare menar dock att det som gruppbaserat stridsspel fortfarande har oöverträffad stämning.



BROKEN SWORD (Revolution)
Adventuregenren blev närmast dödförklarad med *Toonstrucks* fiasko, men Revolutions glimrande *Broken Sword* vände trenden. Okej, kanske var det inte någon som hade trott att genren skulle dö ut, men med detta spel blev genren närmast glödhet igen. Vi kan upplysa om att Revolution för tillfället arbetar på det tredje spelet i serien, och det verkar kunna leva upp till sina föregångare.



Z (The Bitmap Brothers)
Det var långt ifrån ett fiasko, men *Z* led av jämförelsen med *Command & Conquer* och det var orättvist, för spelen var mycket olika. Många ansåg faktiskt att *Z* var vida överlägsen sin konkurrent vad avser utmaningar. Uppföljaren, *Z: Steel Soldiers*, som vi recenserade nyligen, är både en förbättring och en solstråle, och därför fick det också ett riktigt bra betyg.

AV Jonathan Todd

NUTIDENS MANAGERSPEL ... CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

Det är svårt att se på det första *Championship Manager* (som gavs ut 1992) med sina enkla, påhittade spelare och fula användargränssnitt, att spelet skulle utvecklas till den äktenskapskrossare som det är i dag. Det är överlägset.

ÅLDER	9 år
VIKT	Mer än 50 000 spelare och 26 ligor
ANVÄNDER	Räkneark med data; ingen 3D-matchmotor
EGENSKAPER	31 värden per spelare
NYTT	Medias stora inflytande; nytt transfersystem
VÄRDE	262 000 exemplar sålda
MANAGER	Sports Interactive (www.sigames.com)
DEBUT	Kom ut för ett år sedan





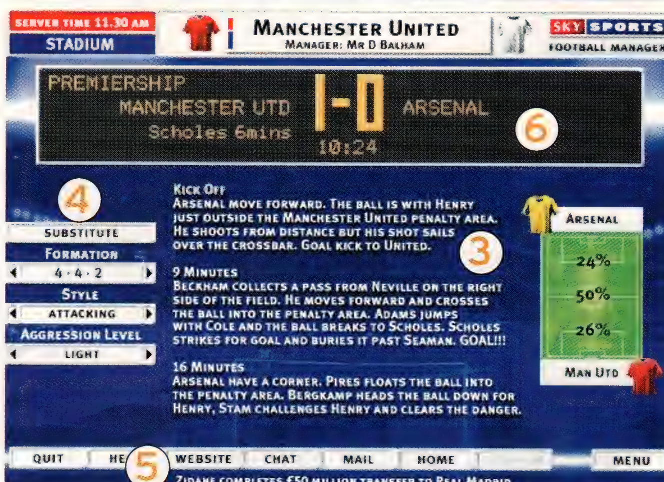
1. Användargränssnittet är starkt förbättrat från tidigare versioner.
2. Transfersystemet är det suveränt bästa i genren, vilket är en av grunderna till att så många föredrar *CM*. Att hitta en 17-årig talang och göra honom till världens bästa fotbollsspelare är en ojämförlig känsla.
3. Talangscouterna fungerar inte. Deras goda råd stinker oftast, och deras information saknar detaljer. Här kan man gott förbättra spelet.
4. Även om transferbeloppen redan är en smula föråldrade (!) betalar man alltid långt över det nominella värdet, eftersom spelarens krav är höga. I *CM4* introduceras till på köpet spelaragenter. Ve och fasa!
5. Världens dyraste spelare är dyr. Och hans siffror är höga. Men de ska värderas enskilt, och det finns många siffror. Med denna nyansering slår *CM* sina konkurrenter.
6. Det kunde vara bra att veta varför en spelares moral sjunker. Ofta utan anledning.

FRAMTIDENS MANAGERSPEL ... SKY SPORTS FOOTBALL MANAGER

Det är en dyr licens de har köpt med namnet Sky Sports. Användargränssnittet är läckert och statistiken är genomarbetad eftersom Sky Sports är inblandade. Uppdaterad information kan hämtas på nätet. Kostar ca 7 pund i månaden!

ÅLDER	Nyfödd
VIKT	Över 15 000 spelare, fem engelska ligor
ANVÄNDER	TV-liknande presentation, detaljerade kommentarer
EGENSKAPER	17 värden per spelare
NYTT	Bara online-spel, pengapriser
VÄRDE	Kan i teorin säljas till Sky Sports 10 miljoner tittare
MANAGER	NI Sports (www.nisports.com)
DEBUT	Hösten





1. De olika spelvärldarna man kan spela i. Du börjar i Bronze 3 och strävar efter Gold.
2. Här kan du kolla din historia som manager och överblicka ekonomin.
3. Kommentarerna under matchen är mer detaljerade än i *CM*. Färre upprepningar och mer målande beskrivningar.
4. Taktiken är för simpel, man kan inte coacha de enskilda spelarna.
5. Sky Sports nyheter håller dig informerad om nyheter, resultat och sparkade managers. Var uppmärksam!
6. Resultattavlan från stadion är antingen härlig eller horribel att se på.

DOMEN: Långsamt, men detaljerna slår alla online-konkurrenter, och multiplayer är bättre än i *CM*.

FOOTBALL DIRECTOR

Vi kommer ihåg ett nästan identiskt spel till ZX Spectrum (1987), där ekonomi och administration var i förgrunden. Saker och ting har förändrats, så nu måste man också ta ställning till de sportsliga aspekterna. Lite mer spännande!

ÅLDER	Nyfödd
VIKT	Över 400 klubbar och 11 000 spelare
ANVÄNDER	Statistik som i *CM*, 3D-matchmotor
EGENSKAPER	12 värden per spelare plus 12 "dolda"
NYTT	Tio spelare i multiplayer
VÄRDE	Hmm ... det är rätt stort i Tyskland
MANAGER	Heart Line (www.heart-line.de)
DEBUT	Omkring 1 oktober





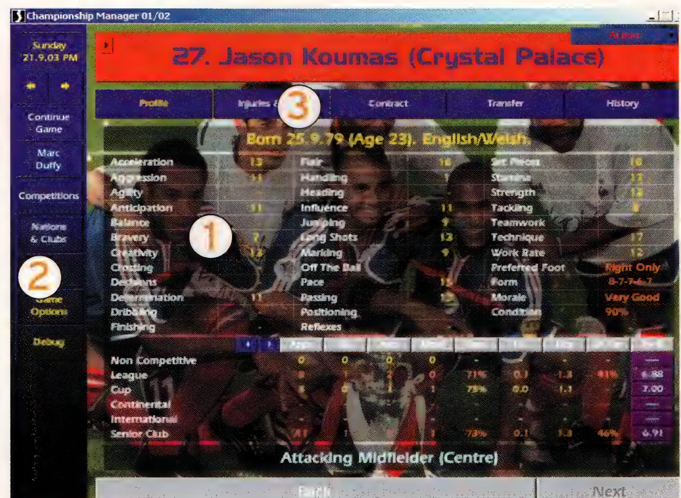
1. Du kan följa med i vilken match som helst. Och upp till fyra matcher samtidigt.
2. Man kan löpande instruera spelarna om vart de ska passa och när de ska skjuta. Vissa spelare hör inte så bra ...!
3. Alla alternativ i spelet kan justeras med dessa enkla reglage.
4. Du kan motivera spelarna före matchen och i pausen med uppbyggliga kommentarer.
5. Med dessa reglage kan du dela ut ris eller ros till enskilda spelare.
6. Det finns faktiskt mer statistik i detta spel än i *CM*. Tyska spelutvecklare är som tyskar i allmänhet: grundliga.

DOMEN: En lång match. Statistiken är detaljerad på gränsen till mördande tråkig.

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

Vi väntar väl alla otåligt på ett nytt och genomarbetat gränssnitt och en ny matchmotor i *CM4*, men bara uppdateringarna i *CM3* är värda pengarna. Varför är det inte någon som kopierar detta spels stora research och vikt vid detaljer?

ÅLDER	Nyfödd (ny uppdatering)
VIKT	Över 100 000 spelare, 26 ligor
ANVÄNDER	Räkneark med data, ingen 3D-matchmotor
EGENSKAPER	31 värden per spelare
NYTT	Nya och bättre talangscouter!
VÄRDE	Ett legendariskt spel med tonvis av köpare
MANAGER	Sports Interactive (www.sigames.com)
DEBUT	Oktober





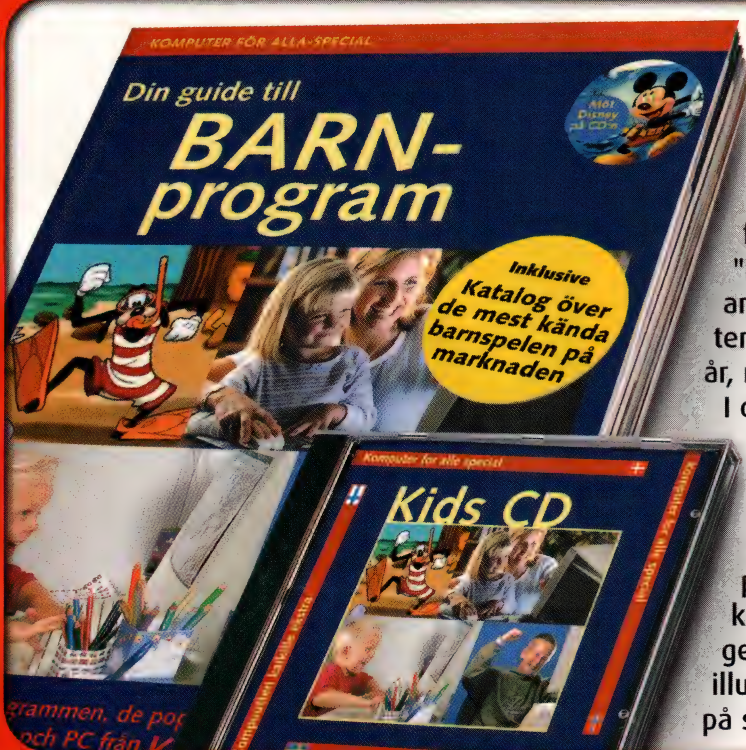
1. Man kan bara se en spelares alla värden om en talangscout har sett honom spela.
2. Det oattraktiva gränssnittet är inte ändrat, dock fortfarande lätt att hitta i.
3. Du kan skicka skadedrabbade spelare till utlandet för att bli opererade. Slut på Jesper Blomqvists skadeproblem!
4. Du kan göra följande anteckningar om spelarna: promising youngster, transfer prospect, contract renewal och squad member.
5. Dina uttalanden kan orsaka en mediastorm och göra din styrelse förbannad.
6. Uppdateringen inkluderar att du har både ett B-lag och ett U21-lag.

DOMEN: Vår klara favorit. Inga stora förändringar, de låter vänta på sig tills *CM4* utkommer om ett år.

Passa på NU!

Välkommen til

Produkterna i Komputer-butiken är resultatet av många års arbete med datorer och program. Vi har samlat de bästa artiklarna och skolorna inom olika kategorier. Alla är lätta att använda oavsett om du är nybörjare eller van pc-användare. Varorna kan köpas ENDAST i Komputer-butiken.



Barnpaketet

med guide och cd

När kan de minsta börja använda datorn? Är det farligt? Vilka program ska vi köpa? Svaren hittar du i "Din guide till Barnprogram", där vi samlat de bästa artiklarna om barn och pc som publicerats i Komputer för alla. Perfekt till flickor och pojkar i åldern 2–14 år, men även en god inspirationskälla för föräldrarna. I den stora spelkatalogen finns de populäraste och mest sålda barnspelen både utförligt beskrivna och betygsatta.

Du får också en cd-rom fylld med demo- och spridversioner av de roligaste programmen, de populäraste spelen och de mest kreativa rita- och måla-verktygen. Alla med en utförlig och illustrerad steg-för-steg-vägledning på svenska i boken.

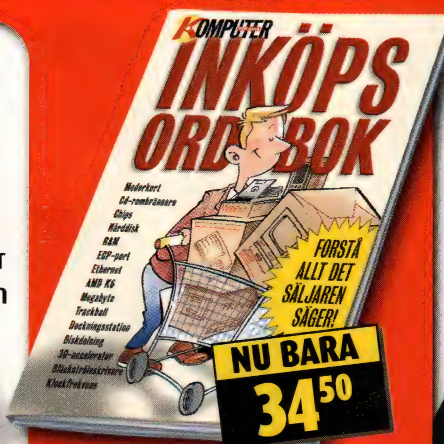
NU BARA 74⁵⁰

Webbplatspaketet

Här får du de nödvändiga grundkunskaperna och allt du behöver för att kunna skapa en snygg hemsida.



NU BARA 69⁵⁰



NU BARA 34⁵⁰

Inköpsordboken

Hjälper dig att köpa rätt utrustning. Med Inköpsordboken kan du lätt förstå alla fackutttryck.

Retro-cd

100 av de roligaste programmen och spelen från datorns barndom. Kör på en 486-pc med 4 MB RAM.



NU BARA 59⁵⁰

101 Hjälp

Inte mindre än 101 av världens bästa hjälpprogram hjälper dig att hålla din dator i topptrim.



NU BARA 59⁵⁰

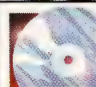
KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier Alandia AB. Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72. www.kundtjanst.nu

Dö din usling!

GENRE Action



I'LL BE BACK Max är alltid redo med ett snett leende och en cynisk kommentar när han har fyllt skurkarna med bly.



FINNS PÅ CD:N
Video från *Max Payne* på *incite*-CD:n.

STATISTIK

Väntans tider är äntligen över. *Max Payne* är ett action-spel med massor av spektakulära skottdueller i slowmotion och serietidningsliknande mellansekvenser. Kämpa dig genom en snöig New York-natt i ett försök att rentvå vår hjältes namn.

- 23 kapitel
- 15 vapen
- 4 års utveckling
- Banbrytande grafik
- Tyvärr bara 10-15 timmars speltid

MAX PAYNE

Stig in i en mörk och obarmhärtig storstad. **MEN GÅ FÖRSIKTIGT!**

Max Payne **är inget för känsliga själar. Det är fyllt med hardcore-realism som tagen direkt från storstadens deprimerande skuggsidor.**

Max Payne har en riktigt dålig dag. Han är på flykt genom ett vinterkallt New York, anklagad för att ha mördat sin bästa vän, jagad av både sina tidigare poliskollegor och den samlade kriminella undre världen samt omgiven av storstadsslummen och heroinhungrande knarkare. Blodet dryper från de talrika skottsåren och skråmorna han har fått under de konstanta striderna mot sina förföljare, men det finns ingen tid att vila. Max måste vidare, vidare på sin flykt och vidare på sin jakt efter dem som stod bakom morden på hans familj. Välkommen till actionspelens svar på *The Matrix*, välkommen till *Max Payne*.

Av Jesper Melgaard

Stämningen är konsekvent dyster i *Max Payne*, som har varit ett av årets mest efterlängtade spel. Det har varit på gång i fyra år, och speciellt under det senaste året har förväntningarna skruvats upp i takt med att fler och fler detaljer har offentliggjorts om spelet.

Historien handlar i all sin enkelhet om undercover-polisen Max Payne, som en dag kommer hem från arbetet och hittar sin fru och sitt spädbarn mördade och sitt hus fyllt med blodtörstiga narkotikavrak. Då har den trevliga atmosfären liksom lagts fast direkt.

Tre år senare arbetar Max för narkotikapolisen och försöker tillsammans med sin vän och kollega Alex att krossa den ring av narkotikahandlare som håller staden i ett järngrepp. Men en kall vinternatt blir Alex mördad och Max blir beskylld för att stå bakom, och sedan börjar det bli blodigt på allvar.

Max Payne är inget för känsliga själar, spelet är fyllt med hardcore-realism som verkar direkt hämtad från den moderna storstadens mest

HOW LOW CAN YOU GO?

450 MHz PII
96 MB RAM
16 MB 3D-kort

Max Payne har redan fått kritik för att "frysa" på enklare datorer, men en dator i den här kalibern bör i alla fall vara tillräcklig för att du ska få igång spelet, så länge du är förberedd på att det kan bli en del hackande på vägen.



RENA MATRIX Med "bullettime" kan Max kasta sig baklänges i slowmotion, samtidigt som han skickar skurar av varmt bly efter sina motståndare.

SKJUT SNABBT, SKJUT FÖRST Det är ingen tvekan om att *Max Payne* är ett av de snyggaste datorspelen hittills. Tyvärr är spelets gameplay lite enformigt.

EN LITEN BONUS

När du har genomfört spelet första gången får du tillgång till den speciella "New York Minute-mode," vilken som utgångspunkt ger dig en minut för att genomföra spelet och därefter tilldelar extra tid för varje fiende du besegrar. Genomför du spelet igen får du därefter tillgång till den så kallade "Dead on Arrival-mode," som begränsar antalet saves till sju per bana. Frågan är bara om det är motivation nog för att genomföra spelet mer än en gång.



TICK TACK Den lilla klockan längst upp till höger tvingar dig att skjuta snabbt.

deprimerande skuggsida, och har en nattsvart handling som kan få det att löpa kalla kårar längs ryggen på de mest hårdhudade actionfans.

Fantastisk grafik

Det som har skruvat upp förväntningarna på spelet till närmast hysteriska höjder har främst varit löftena om den helt otroliga grafiken och banbrytande effekter. Löften som faktiskt i stort sett infrias.

Banorna är gjorda med en rå och verklighetstrogen design som hjälper till att hålla spelaren fast i den rätta stämningen efter hand som man kämpar sig genom snöstormen på New Yorks gator, praktfullt inredda maffiavillor, ett gangsterfyllt lastfartyg och skumma nattklubbar.

Allt ses från ett tredjepersonsperspektiv över Max Paynes axlar, på samma sätt som i t ex *Hitman*. Samtidigt är de olika platserna fyllda med små detaljer som gör spelet till rent ögongodis, allt från sprakande kaminer och flimrande neonskyltar till de flammande pistolmynningarna och patronhylsorna som sprutar från Max vapen efter hand som han fyller skurkarna med bly.

Det mest imponerande är dock den helt nya "bullettime-effekten," med vilken man med ett tryck på höger musknapp kan köra stridssekvenserna i slowmotion och därmed ge Max möjlighet att kasta sig vågrätt genom luften, medan han skickar projektil efter projektil mot sina fiender i en radie på 360 grader (på samma sätt som Keanu Reeves på ett ballettliknande sätt tog sig an cyberskurkar i filmen *The Matrix*). Man har dock inte obegränsad tillgång till de akrobatiska övningarna. De kräver nämligen energi, som man



BROTT LÖNAR SIG Att döma av de överdådiga maffiavillorna finns det fortfarande massor av pengar i narkotikabranschen.

EXPLOSIVT
Genomför du spelet tre gånger får du tillgång till ett extra skurkfyllt område och därefter en rad bilder av alla spelutvecklarna.

kan tjäna in genom att besegra tillräckligt många motståndare. Det finns dock rika möjligheter för detta i den överfulla undre världen.

Det ser helt enkelt fruktansvärt bra ut, och hjälper till att göra stridssekvenserna till de hittills klart snyggaste vi har sett i något actionspel till dags dato, samtidigt som att det faktiskt är ganska lätt att styra. Det finns en hel rad andra läckra uppfinningar, som t ex när kameran följer kulan hela vägen till målet när man har avfyrat prickskyttegeväret.

På den tekniska sidan är *Max Payne* helt enkelt i en klass för sig själv

Som vanligt förfogar man över ett otal olika vapen, från kofötter och baseballträn till maskingevär och handgranater. Man får god användning för dem alla, eftersom ens motståndare har en viss förmåga att hoppa i skydd och försöka fylla spelaren med varmt bly.

Lyckligtvis kan man samla på sig burkar med huvudvärkstabletter, som på ett magiskt vis helar vår hjältes otaliga skråmor och skottsår.

Den enda grafikbesvikelsen är ansiktena, som inte är animerade och därför, även om de har ett nästan fotorealistiskt utseende, verkar lite påklistrade. I gengäld kan man ta ett bild av sig själv och klistra den på hjältens ansikte. En detalj som gör tillfredsställelsen att skicka fienderna ut i tomheten ännu större.

Inte felfritt

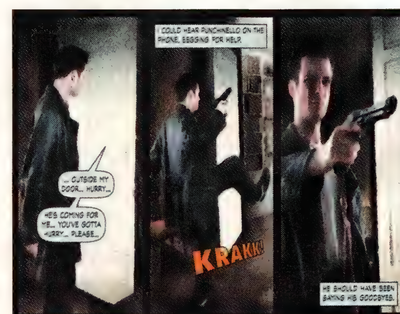
På den tekniska sidan är *Max Payne* med andra ord i en klass för sig själv, inte minst eftersom ljudet också är lyckat genomfört, med stämningsfulla skrik, goda skådespelarprestationer, stämningsfull musik och inte minst det realistiska ljudet av patronhylsorna när de landar på asfalten.



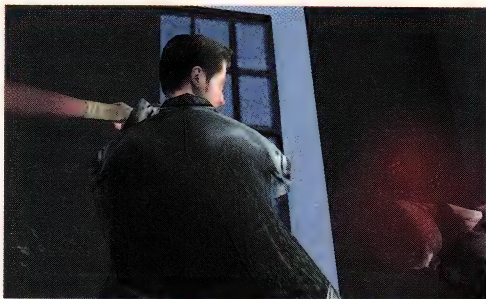
GE HONOM EN APPLÅD Innan du trycker på avtryckaren är det alltid en bra idé att rensa golvet med ett par välplacerade handgranater.



MAGISK KULA Krypskyttegeväret ger dig en speciell kameravinkel där du kan följa projektilen hela vägen fram till målet. *Max Payne* är fyllt med läckra detaljer.



RENA KALLE ANKA Mellansekvenserna består av en rad serietidningsliknande skärmbilder.



STRIKE! När Max får slut på ammunition kan han välja att slå sig vidare med metallrör eller sitt baseballträ. En blodig lösning för de cyniska spelarna.

Test Center Max Payne

Start

- Installation och identifiering av maskinvara är felfri.
- Fullständig installation kräver knappt 900 MB på hårddisken.
- Kräver att du har den allra senaste drivrutinen till ditt grafikkort.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst, - dåligt, - acceptabelt, - optimalt

Kommentarer:

Var uppmärksam på att *Max Payne* inte fungerar särskilt bra tillsammans med Voodoo-kort. Om du vill ha med alla detaljer bör din PC dessutom minst ha en 1 GHz-processor.



AJ, AJ VILKEN SMÄRTA Animeringen är mycket levande och hjälper till att förklara varför spelet är strängt barnförbjudet i de allra flesta länder.

Ändå saknar spelet det där allra sista för att helt nå upp till datorspelens topp. Först och främst är det helt enkelt för kort. Någorlunda vältränade actionfans kommer faktiskt att utan större problem kunna kämpa sig genom de 25 kapitlen på omkring 10 timmar.

En annan orsak är att man av oförklarliga skäl måste klara spelet på den lättaste svårighetsgraden innan man får tillgång till de svårare nivåerna. Eftersom handlingen inte ändrar sig är det nog inte många som kommer att genomföra spelet mer än en gång.

Problemet är också att spelets grundläggande gameplay är ganska enformigt uppbyggt: Först kämpar man sig genom ett antal motståndare och löser ett par småuppgifter, innan man äntligen konfronteras med banans superskurk. Med undantag av ett par riktigt väldesignade och vilda drömsekvenser blir det alltså en ganska monoton tur genom New Yorks undre värld, och när väl den inledande wow-effekten har lagt



INTE ALLTFÖR SMARTA Den artificiella intelligensen i *Max Payne* är en smula ojämn. Ibland duckar fienden blixtsnabbt, men andra gånger springer de hjärndött rakt in i dina projektiler.



EN LITEN KULLERBYTTA Bullettime är inte obegränsad och kräver att du ibland dödar skurkarna på det gammeldags sättet för att ladda upp igen.



DAGS FÖR EN VARMKORV KANSKE? I en av de få annorlunda banorna ska du fly från skurken Punchinellos restaurang medan den står i lågor. En snygg bana som det dock bara tar några få minuter att genomföra.

Trots alla brister är det ändå ett ovanligt lyckat actionspel som på många områden förnyar actiongenren.

sig kan striderna faktiskt bli lite långtråkiga.

Spelet saknar dessutom en multiplayerdel som kunde ha hjälpt till att ge *Max Payne* den omväxling det saknar. Trots bristerna är det dock fortfarande ett ovanligt lyckat actionspel, som inom många områden förnyar actiongenren och i vart fall på den tekniska sidan ger framtidens konkurrenter som t ex *Return to Castle Wolfenstein* och *Medal of Honour* något att leva upp till.

Handlingen är så spännande att man åtminstone till en viss grad kan ha överseende med spelets något enformiga uppbyggnad, och gillar man visuella upplevelser så är *Max Payne* ett av de snyggaste datorspelen genom tiderna.



RING TILL SECURITAS Kameraföringen gör att man får bästa möjliga översikt över förstörelsen.



TRE FLUGOR I EN SMÄLL Som alltid har vakterna en obegåvad tendens att ställa sig vid sidan av extremt brandfarliga oljefat. Säg mig, är alla kriminella verkligen så här hjärndöda?

DOMEN

MAX PAYNE

TEKNIK

- **Minimum** 450 MHz Pentium II 96 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 700 MHz Pentium III 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

Half-Life
Ett spel som trots sin ålder fortfarande håller. Se för tusan till att köpa det om det inte redan står på din spelhylla.

Hitman: Codename 47
Påminner om *Max Payne* i stilen, men har lite större djup och lite mer omväxlande gameplay.

Max Payne
Ruskigt snyggt att se på och ganska underhållande de första timmarna. Blir dock efter hand en smula enformigt.

Half-Life: Blue Shift
Ett mycket dåligt försök att göra en uppföljare till ett av tidernas absolut bästa actionspel.

PLUS & MINUS

+ Ett grafikfyrverkeri, om din PC är kraftfull nog.
+ "Bullettime" ger actionsekvenserna en helt egen stil.
+ Ljudet är otroligt lyckat och fullproppat med stämning.
+ Möjlighet att spara, oavsett var man är i spelet.
- Spelet är för kort och för enkelt att genomföra.
- Även de snyggaste skottduellerna blir en smula enformiga i längden.

BETYG

Max Payne är ett riktigt bra actionspel, ingen tvekan om den saken. Men med tanke på spelets tekniska potential är det lite synd att man inte lyckats göra spelets gameplay lika omväxlande och nyskapande.

8

■ Producent: **Troika Games** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.arcanum1.com**

BORTKASTAT ARBETE

GENRE Rollspel

STATISTIK

Från folket bakom *Fallout* kommer nu ett episkt rollspel fyllt med magi och teknologi. Du kan förvänta dig enorma landskap, tonvis av uppdrag, skatter i mängder och härjande horder av monster.

- 280 monster
- 80 besvärjelser
- 56 tekniska skills
- Två vägar att gå
- Det kommer att ta dig en hel evighet att spela klart!

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz
Pentium II
64 MB RAM

Arcanums grafiktyngd borde inte besvära denna utrustning. Händelserna i spelet kan dock ske långsammare om skärmen är fylld med mycket action.

Bli uppslukad av en värld fylld med **MAGI OCH JULES VERNE.**

Föreställ dig en Jules Verne-aktig värld med viktoriansk glamour och spirande industrialisering, kombinera det med en typisk fantasyhistoria om magi, alver och troll, så har du en idé om vad *Arcanum* går ut på. För i detta universum är det inte bara en kraft som genomsyrar alla aspekter av livet, det är två: Magi och teknologi – de är båda starka, men ingen av dem dominerar den andra.

Av Mark Robins



IT'S A KIND OF MAGIC! Du kan specialisera dig på magi eller teknologi, vilket lustigt nog ger spelet en mycket *D&D*-liknande prägel.

Spelet börjar med en kryssning på luftskeppet IFS Zephyr. Något går dock galet under turen och luftskeppet anfalls av två jaktplan som skjuter ned det i flammor. Du har ofattbar tur och överlever olyckan, och medan du letar i vraket upptäcker du en liten gnom som ger dig en ring och mumlar något om "coming darkness" innan han avlider. Tillsammans med en (av en tillfällighet?) förbipasserande mystiker som verkar tro att du är reinkarnationen av den helige alven Panarii styr du kosan genom landet Arcanum i jakt på ägaren till ringen och de hemligheter som omgärdar gnomens mörka profetia.

Alla som har spelat *Fallout 1* & *2* kommer direkt att känna sig hemma i *Arcanum* (många av de som arbetar hos utvecklaren Troika Games fanns även med i arbetet på de ursprungliga *Fallout*-spelen), men den nya synvinkeln betyder att även de mest oerfarna rollspelare kan göra sin debut här utan större problem. Spelskärmen visar all action, platserna du reser genom, karaktärer som du samverkar med och monstren du ska slå ihjäl. Inventarielista, journal och karta finns ett musklick bort. För ett spel med en så bra grund är spelets gameplay rent ut sagt en katastrof.

Du följer ett spår och reser från stad till stad. Du löser uppgifter och din karaktär utvecklas, och det är här som *Arcanums* mycket omtalade skill-system kommer in i bilden. Från det ögonblick du börjar att forma din karaktär – vilket i sig är ett fint tidsfördriv, eftersom man bland annat kan forma sin barndom – måste du besluta vilken väg du ska följa: Magi eller teknologi?

Karaktärernas poäng får du efter hand som spelet framskrider, och du kan använda dem för att lära dig besvärjelser eller utveckla nya teknologier som exempelvis helande salvor, skjutvapen, sprängämnen och mekaniska fällor. Om du specialiserar dig inom ett område bleknar talanger på andra områden. Man kan också ha förmågor som ligger inom både magi och teknologi (alkemist), men generellt sett måste man välja sida för att inte bli ännu en medelmåtta inom båda disciplinerna.

Systemet kompliceras ytterligare av en tredje uppsättning skills, som man kan lära sig av Arcanums invånare. Dessa förmågor är bland annat närstrid, utsättande av fällor och hasardspel, förmågor som är oundgängliga för att kunna komma runt på kartan.

Det är ett krävande system. Din karaktär ska ständigt putsas och skötas om, och även om det kan finnas en del tillfredsställelse i just denna micro management-aspekt, har utvecklarna tillfört några möjligheter för att uppgradera sin karaktär automatiskt och löpande. Du kan exempelvis automatiskt fördela dina poäng på förmågor som är nödvändiga för en sprängämnesingenjör.

Det är förargligt att så mycket bra arbete med karaktärssystemet blir bortkastat när flera av spelets andra aspekter har försummats. Spelets gameplay är stelt, stridssystemet liknar fortfarande *Fallout*, med både realtidsbaserade och turn-baserade system som man kan växla mellan. Det är inte nödvändigtvis ett problem, men spelet mister sin fräschör.



DE KOM FRÅN ÖKNEN En av de bästa aspekterna med *Arcanum* är det stora antalet monster, som dock ser lite underliga ut.



HAR DU ÄTIT KÅL? Den gröna dimman beror inte på gaser, det är magi!



BOOM! Den trevliga gemenskapen vid bålet gick åt skogen när en gnista föll ned i vår rom ...



ALLT HAR SIN PLATS Inventarielistan innehåller alla dina saker. Den fungerar också som shoppinglista, allt som du kan köpa står till höger i listan. Du drar bara föremålen fram och tillbaka mellan fönstren.

Huvudproblemet är dock spelets utseende – det är milt sagt en besvikelse. Och ja, vi vet mycket väl att grafik inte är allt, men med spel som *Pool Of Radiance*, *Dungeon Siege* och *Neverwinter Nights* runt hörnet kan *Arcanum*s brist på visuell skönhet bli ett stort problem. En ännu större besvikelse är följande:

Spelet innehåller stora spelområden, men det har inte gjorts särskilt mycket för att blanda innehållet av magi och teknologi på spelets olika platser.

De flesta rollspelsfanatiker lär bli förälskade i *Arcanum* – ett spel som ger många timmar fulla av uppdrag och underhållning. Särskilt *Fallout*-veteraner kommer att uppskatta spelet. Varför har vi då gett det ett så mediokert betyg? Jo, utöver det fina karaktärssystemet och spelets solida grund ser *Arcanum* alldeles för gammalt ut – två år gammalt för att vara mer precis. OK, det kan vara underhållande, men det är dags att gå vidare.



PÅ TIDNINGENS FÖRSTASIDA Några föremål, som brev och tidningar, kan undersökas efter spår.

DOMEN

ARCANUM

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	32 MB RAM
Rekommenderas	400 MHz Pentium II	128 MB RAM

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘

Ljud EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER **6**

KONKURRENTER

Baldur's Gate 2
Troligtvis det bästa spelet någonsin! Dessvärre går den här sagan nu mot sitt oundvikliga slut.

Diablo 2
Om du gillar rollspel med en rejäl portion action så är Diablo 2 helt klart spelet för dig.

Fallout 1 & 2
Spelen kan nuförtiden fås till överkomliga priser och de innehåller fortfarande många timmars underhållning.

Arcanum
Spelets grunder är helt OK, men det hela ser lite omodernt ut. Köp det om du är en inbiten rollspelare.

PLUS & MINUS

+ Ett verkligt bra skill-system gör spelet intressant.
+ En massiv kampanj, som kan hålla dig vaken i många dagar.
+ Fans av *Fallout*-spelen blir definitivt inte besvikna.
+ Rollspelsnoviser kommer snabbt att bli bortskrämda.
- Spelets fina grund blir skamligt misskött.
- Ser gammalt ut, det borde ha kommit ut för två år sedan.

BETYG

Hela spelets set-up (handling, skill-system och karaktärs-system) är solitt. Men det är bara värt att köpa spelet om du är inbiten rollspelare. Grafiken ser ut att vara utvecklad för två år sedan.

6

■ Producent: **Taldren** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.interplay.com**

PIRAT I RYMDEN

GENRE Space combat

STATISTIK

I den tredje utgåvan av det turn-baserade rymdstrids-spelet ser vi Orion-pirates kasta sig ut i striderna medan olika fraktioner kämpar om makten i det hela tiden expanderande Star Trek-universum.

- 8 Orion Pirates-karteller att leda
- 12 nya single- och multiplayer-uppdrag
- 26 historiska Trek-strider att utkämpa
- 30 unika rymdskepp
- 240 nya och olika rymdskepp att förstöra

Federationen gör sig klar till krig med **ORION PIRATES**

Star Trek-fenomenet rullar vidare som en snöboll så det är ingen överraskning att Interplay slänger ut ännu ett Starfleet Command-spel på marknaden. Spelet kallar sig för tilläggspaket, men det kan faktiskt stå på egna ben och man behöver inte ha någon av föregångarna för att kunna spela det.

Av Craig Vaughan



LOSING THE PLOT Det onödigt klumpiga gränssnittet är så frustrerande att du kommer att riva ditt hår - det kunde ha gjorts så mycket enklare ...

Den första utgåvan var ett sällsynt bra spel när det släpptes 1999. Det kom vid en tidpunkt då usla datorspel hade förstört den populära TV-seriens goda namn med allsköns dumheter i alla möjliga genrer. Uppföljaren till ettan, *Empires At War*, hade samma blandning av turn-baserat spel och realtidstaktik, men spelet kunde inte leverera de multiplayer-möjligheter som det så desperat saknade. *Orion Pirates* är förbättrat på flera av de punkter där de första spelen fallerade.

En ny generation

Spelet är baserat på Star Trek: Next Generations universum, och det börjar med att visa att det handlar om rymdskepp, vapen och space-combat - inte personligheter och diplomati. Alla åtta stridande fraktioner - vilket inkluderar Klingons, Romulans och Federation - finns fortfarande kvar och de är alla fast beslutna att utvidga sina territorier med alla till buds stående medel. Det så kallade Orion Syndicate har tillkommit, vilket gör att det nu är åtta karteller som kämpar om herraväldet i rymden. De kan antingen kriga med varandra eller samarbeta, beroende på omständigheterna.

Med spelet följer en utförlig tutorial. Utvecklarna har förstått att det inte är så enkelt att sätta sig bakom spakarna på ett rymdskepp när man aldrig provat det förut. Du är alltså kapten på ett rymdskepp och din uppgift är att flyga skeppet, navigera och använda vapen, vilket sammantaget är uppgifter som inte kan utföras tillfredsställande eftersom gränssnittet är hopplöst omständigt. Man ska gå igenom ett otal menyer för att utföra de enklaste operationer, som för övrigt borde varit automatiserade. Förutom dessa grundläggande frustrationer innehåller spelet 12 "instant skirmishes", där man kan prova sin stridsteknik.

Spelets huvudkampanj består av ett stort antal uppdrag och oavsett vilken fraktion du väljer att spela för är målet detsamma: Utplåna dina konkurrenter. Du förflyttar dig på en karta med turn-baserade rörelser kors och tvärs genom kosmos och uppdragen dyker upp efter hand som resan utvecklar sig. Specifika uppgifter kan lösas i valfri ordning, vilket ger dig en rimlig grad av frihet. Dessvärre tar det inte lång tid innan patrullerna blir rutinmässiga, det handlar oftast om att "transportera en kolonist" eller "söka upp och förstöra", och den typen av uppgifter har vi ju milt sagt provat förut - en liten smula originalitet på detta område hade givit den extra krydda som frånvaron av videoklipp har nödvändiggjort. Stämningen saknas.

Bara för Trekkies

Arkadspelare bör akta sig för detta spel, för den action som finns i spelet handlar mest om den gamla klassiska katt och råtta-leken och mindre om hektisk stämning och explosiva våldsamheter. Alla spelets stridande fraktioner har sin egen

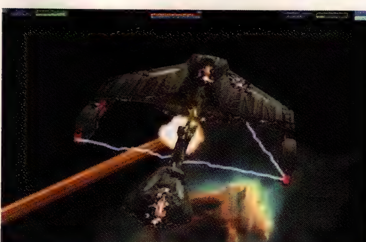
HOW LOW CAN YOU GO?



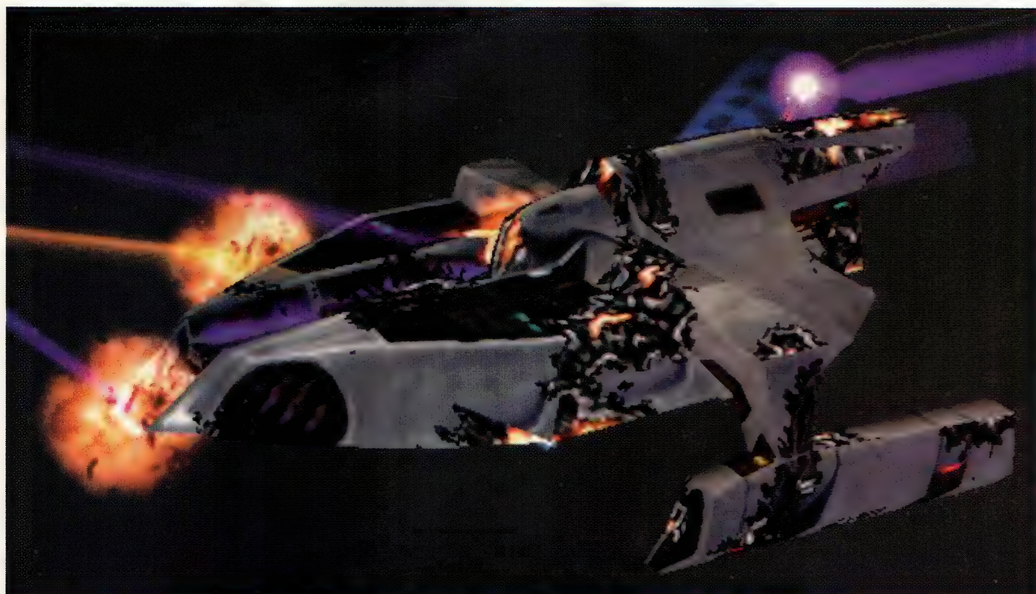
Rymden har aldrig sett så här cool ut tidigare, men den grafiska finessen har sitt pris. Alla aspirerande rymdpiloter därute måste se till att minst ha en Pentium II 350 med ett 3D-kort eller en 500 MHz Pentium III om de inte har något 3D-kort.



SUPERNOVA Det liknar en utlösning av enorma krafter och det är det också: Ett rymdskepp sprängs till atomer.



TUNG ARSENAL Antalet missiler, kanoner, laser, minor och bomber är enormt - och det ser bra ut när de används.



EN SKROTHÖG MED VINGAR Rymdskeppet håller på att trilla i bitar framför ögonen på oss när det har anfallits i flera omgångar. Sköldarna är dock ganska effektiva som skydd.

arsenal av offensiva och defensiva vapen och det är tydligt att en hel del jobb lagts ned på att balansera vapnens styrka.

Du flyger ett enormt skepp, som på inget sätt är enkelt att styra eller behändigt i sina rörelser, så det krävs en hel del träning innan du kan både flyga och skjuta samtidigt. Om du vinner en strid belönas du med "prestige points", som kan användas till att reparera och uppgradera skeppet, samtidigt som du kan utvidga din flotta – de hundratals rymdskepp du kan välja mellan kompenserar lite för det faktum att man känner sig helt ensam i det stora (vackra) universum, trots att man tillhör en av fraktionerna.

Det är uppenbart att Interplay har koncentrerat sig på spelets multiplayer-aspekter före single player-uppdragen som vi baserat den här recensionen på. Med det lovande Dynaverse 2-systemet, som enligt uppgift ska ge plats för hundratals online-spelare finns det goda möjligheter att ingå allianser och få till stånd mäktiga rymdslag. Det kan mycket väl hända att vi recenserar multiplayer-versionen vid en senare tidpunkt och ger den ett eget toppbetyg, men tills dess har vi inte mer i gottepåsen för den här gången.

Orion Pirates kommer utan tvivel att finna sina Star Trek-fans, även om utvecklarna mest satsat på online-publiken. Tyvärr är inlärningskurvan för brant, gränssnittet för omständigt och det finns för många små pilliga uppgifter. Spelet är solitt, men det saknas lite finputsning.

DOMEN

STAR TREK: ORION PIRATES

TEKNIK

Minimum 350 MHz Pentium II 64 MB RAM
Rekommenderas 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 2 Minimum modem: 33 kbps

INGEN MULTIPLAYER ÄNNU

KONKURRENTER

Homeworld Cataclysm
En fantastisk välskapad världsrymd agerar bakgrund för några helt fantastiska realtidsstrider mellan rymdskepp.

Star Trek: Birth of the Fed.
En väl fungerande blandning av *Civilization*-liknande gameplay och den välkända *Star Trek*-politiken.

Star Trek: Orion Pirates
Det tredje spelet i serien om Starfleet Command har inte mycket nytt och överraskande att bjuda på.

Imperium Galactica 2
Ett riktigt fint litet spel där du ska bygga upp ett imperium i rymden.

PLUS & MINUS

+ Det följer den kända TV-serien mycket troget.
+ Bakgrundsgrafik och explosioner är fantastiska.
+ Realtidsstrategi blandas med turnbaserad strategi utan problem.
- Spelet innehåller för mycket micro management.
- Det finns otroligt många rymdskepp, men de uppför sig likadant.
- Saknar Internet-spel för att verkligen få fart på multiplayer-delen.

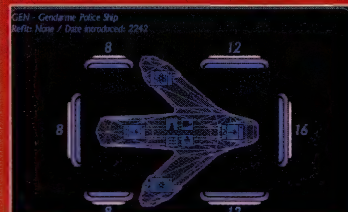
BETYG

Det tredje spelet i Starfleet Command-serien innehåller inga nyheter eller överraskningar. *Star Trek: Orion Pirates* kommer i första hand att tilltala *Star Trek*-fans, men online-spelet har potential att nå en större målgrupp.

6

DOGFIGHT

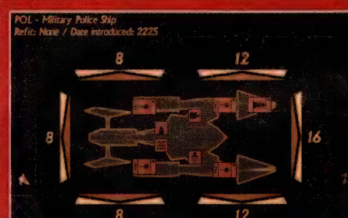
Alla raserna i *Star Treks* universum har rymdskepp med unika offensiva och defensiva vapen.



HYDRANER
Hydran-rymdskeppet är otroligt snabbt och manöverdugligt. Skeppet har också oftast en del jagare med sig på sina utflykter.



KLINGONER
Klingon-skeppet ser ut som rymdens hajar. Skeppet har en oöverträffad offensiv eldkraft, det är snabbt och mycket välbeväpnat.



LYRANER
Lyranerna använder små, men tungt beväpnade jagare. De är bra på "hit and run"-attacker och lever mest på överraskningselementet.



ORIONER
Orion Space Pirates stjäl och använder all teknologi som de kan hitta. De är dödsbringande för alla som är dumma nog att komma i vägen för dem.



ROMULANER
De kan skryta med ett ymnighetshorn av teknologi, som alla deras konkurrenter missunnar dem. De lever som krypskyttar och ger sig sällan in i några närstrider.

■ Producent: **Microprose** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **199 kr** ■ **www.grandprixgames.com**

FLOTT & FÖRÅLDRAT

GENRE Racing



OPTIMISTISK OMKÖRNING
Jos Verstappen i den orange Arrows-bilen försöker att skära in framför Alexander Wurz i Benetton, som inte ger sig en millimeter. Jean Alesi i Prost-bilen utnyttjar situationen.

Tävla på banorna i **INDIANAPOLIS OCH KUALA LUMPUR** med det nya officiella, men föråldrade tillägget till racingspelens morfar, *Grand Prix 3*

STATISTIK

Officiellt tillägg till en av de bästa racersimulationerna för PC, med två nya banor, förbättrad AI och en rad funktioner och uppdateringar som inte hann komma med i det ursprungliga spelet.

- data och bilar från 2000-säsongen
- 2 nya banor
- utökad reprisvisning
- förinställda set-ups för alla banor
- öppen för 2001-data

Om man bedömer ett spels popularitet utifrån antalet av fanhemsidor, är *Grand Prix 3* det största av formel 1-spelen. Konkurrerande spel från Eidos, Ubi Soft och EA Sports försöker varje år att ta sig förbi det, men det *är* faktiskt svårt att komma ifatt ett spel som tog fyra år att utveckla, och som nästan har blivit en sekt på Internet. Därför är detta officiella tillägg med en komplett uppdatering av säsongen 2000 intressant.

Av Will Sargent och Steen Bachmann

En racingsimulation går ut på att simulera racerlopp på datorn. Bland ingenjörer, programmerare och designers som arbetar med spelen är det en sport att komma så nära verkligheten som möjligt, och mästaren inom detta område är engelsmannen Geoff Crammond – mannen och hjärnan bakom *GP3*.

Crammond är känd i branschen, och det var hans professionella sätt att arbeta som inspirerade en ljudtekniker hos den brittiska spelutvecklaren Codemasters att göra en ljudupptagning "som Geoff skulle ha gjort den." Under utvecklingen av *Colin McRae Rally 2* skulle det tas en rad ljudupptagningar av rallybilar i hög fart på grus. Ljudteknikern lade sig på magen i ett dike under en sträcka vid rally-VM i England och väntade på den första bilen. Han hade hörlurar på sig, och mikrofonen och bandspelaren var klara. Det som hände var att den första bilen, en Ford Focus, for förbi i 170 km/h på en halv meters avstånd så att sten och grus flög i alla riktningar som kulor från en k-pist. Ljudteknikern blev av med två tänder och fick en del sårskador i ansiktet, men ljudupptagningen blev kanon ...

Det berättar lite om den entusiasm som ligger bakom spel som *GP3* och





INGEN TOBAK Lägg märke till att det står "David" på sidan av David Coulthards McLaren och inte "West". Tobaksreklam är förbjuden i många länder.

DÄCKMONOPOL Alla bilar körde på Bridgestone under säsongen 2000, medan Michelin kom med först under inledningen av säsongen 2001.





GENTLEMEN, START YOUR ENGINES Förarna älskar den extremt snabba Indianapolis-banan i USA. Fansen är också glada – inte mindre än en kvarts miljon kom till det första amerikanska formel 1-grand prix som hållits på 10 år den 24 september 2000. Höghastighetsbanan är med i *GP3 2000*.

Colin McRae Rally. Och varför spelen blir så häftiga.

Spelet kontrollerar om du är pirat

GP3 2000 är ett tillägg som kräver det ursprungliga *GP3*. CD:n innehåller en komplett uppdatering av *GP3* med alla data från säsongen 2000 – när du installerar tillägget skriver det över och uppdaterar de flesta filerna. Under installationen ber spelet dig att sätta i den ursprungliga GP3-CD:n för att se till att du inte kör en piratkopia, och det är irriterande. Inte den bästa starten.

Efter installationen får *GP3* dock nytt liv. Utöver förare, team, bilar och data från säsongen 2000 finns också två nya banor: Indianapolis i USA och Kuala Lumpur i Malaysia. Andra uppdateringar är längre utfartssträcka från depån på Interlagos-banan och de nya reviderade chikanerna på Monza-banan (sluta att flina ni längst bak, detta är seriöst). Banorna har bl a nya avkörningszoner och staket, kamerateam och byggnader. Här finns också en ny radio för samtal mellan depå och förare.

Om ditt ljudsystem stöder EAX-standarden kan du glädja dig åt nytt 3D-ljud och det vansinniga oväsen som hörs när fältet startar. Det har också arbetats med att skapa mer realistiska kollisioner, där spoilers t ex slits av och flyger över banan, utvidgade möjligheter för repriser och ett nytt multiplayer-läge, där 22 spelare kan tävla om bästa varvtid på samma PC (en spelare i taget, bra idé för en fest). Slutligen finns här också Geoff Crammonds förslag till bra inställningar på de olika banorna.

Ny asfalt

Efter att ha varit utanför formel 1-kalendern i 10 år kördes det den 24 september 2000 ett amerikanskt formel 1-grand prix på Indianapolis Motor Speedway. Mer än 250 000 åskådare kom dit och det är berömvärt att banan nu äntligen finns med i *GP3*.

På en större PC (från PIII 500 och uppåt) är det ett nöje att flyga förbi huvudläktarens åtta nivåer, där

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz
Pentium II
32 MB RAM

GP3:s software-stöd är unikt. På en PIII 500 kör spelet flytande med upp till 25 frames per sekund UTAN 3D-kort. Det stöder de flesta 3D-kort, men den automatiska grafikkalibreringen har problem med de allra senaste grafikkorten.

DE NYA: SEPANG OCH INDIANAPOLIS



DEN JÄMFÖRS OFTA MED Österrikes A1 Ring, och den malaysiska gp-banan har också en blandning av snabba rakstäckor och långsamma svängar. Som i Österrike ska du köra med maximal downforce.



DEN KOLOSSALA INDYCAR-BANAN i Indianapolis är tillsammans med Monza årets snabbaste bana, och det kan inte vara mycket tvivel om att du ska pula med spoilers och downforce för maximal toppfart.

250 000 åskådare förvandlas till färgfläckar när den digitala hastighetsmätaren når 340 km/h. Är din PC mindre än PIII 500 ser Indianapolis-banan ut som om den är gjord av LEGO, så det kan du bara glömma.

Den malaysiske Sepang-banan utanför Kuala Lumpur invigdes 1999 och var för första gången med på formel 1-programmet år 2000. Den påminner lite om A1 Ring i Österrike med ett par långa raksträckor, en hårnål och varierande svängar. Det är värt att notera att spelets automatiska inställning av grafik fortfarande trilskas lite – något som annars redan originalet fick kritik för. På två av våra PC kunde det helt enkelt inte känna igen varken ett Radeon 64- eller ett nytt Guillemot Prophet 4000 XT-grafikkort. Det är värdelöst.

Vassare motståndare

Grafiken är snygg på de nya banorna, men som du kan se på skärmbilderna på dessa sidor är resten av spelet sig likt. Det är fortfarande ett snyggt spel med alla reflexer, texturer och skärmupplösningar på max.



DEN ORANGE PILEN En Arrows dånar fram längs långsidan på Indianapolis med 340 km/h. Långsidan slutar med en långsam 90-graders högersväng.



GLÖM DEN SÄSONGEN Säsongen 2000 skulle ha varit Jaguars genombrott. Så blev det inte.

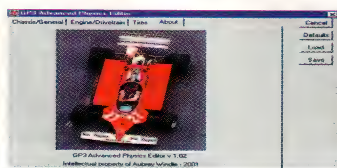
HITTA GREJERNA SJÄLV - SPARA 150 KR ...

I stället för att lägga 150 kronor på två nya banor och en depå till bil-radio borde du titta på det enorma antalet gratis tillägg till *GP3*, som finns på nätet. Vi har kollat in www.grandprix3.com



GP3 Track Editor v2
www.sportplanet.com/gp2/trackedit/gp3/

Redigera GP3-banorna och skapa dina egna, eller ladda hem banor som Phoenix 1991 och Oulton Park 1971.



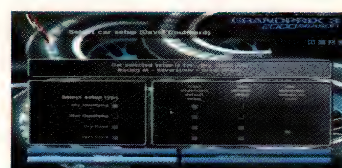
Advanced Physics Editor v1.2
www.grandprix3.com/en/software_7.php

Förbluffande tekniska detaljer för alla formel 1-bilar från 1970-talet och fram till idag.



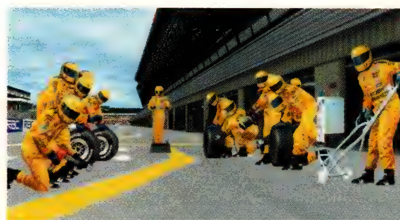
Toyota-Panasonic Pre-season 2002
www.grandprix3.com/en/software_3.php

Bil, cockpit och menygrafik för nästa års debutant i F1, Toyota. Får *GP3 2000* att verka hopplöst, eller hur?



Year 2000 Carset v2
www.grandprix3.com/en/software_best.php

Alla bilar och förare från säsongen 2000, med andra ord ett gratis tillägg (minus diverse förbättringar).



KETCHUP-EFFEKT? Jordan-teamet förbereder sig på att få in Heinz-Harald Frentzen i depån.



KATTEN Inget snack om att Jaguar är vackrast av bilarna. Bara det mekaniska kunde fungera.



INFORMATIV RATT Från översta vänstra hörnet syns position, fart (i miles), antal varv, bensinnivå i tanken (visat som antal varv), växel (den röda siffran) och kylvattentemperatur. Nederst ses tre indikatorer och aktuell varvtid.

De datorstyrda motståndarna (också kallat den artificiella intelligensen) är ohyggligt viktig i alla F1-spel, och även om de inte var perfekta i *GP3* var de bättre än konkurrenternas. De har blivit ännu bättre med 2000-tillägget, där de försöker att smyga sig förbi vid varje tillfälle, även i rookie mode. Det kan vara frustrerande för nybörjare, men *GP3* har aldrig varit känt för att vara ett nybörjarvänligt spel. Här finns dock diverse körhjälp som broms- och styrhjälp, antispinn, ideallinje som visas på banan och automatväxel, som alla kan slås ifrån var för sig när man blir förtrogen med bilens knappt 700 hk och 600 kilo.

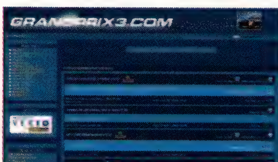
Det bästa med *GP3 2000* är de två nya banorna, och att alla data blir uppdaterade till 2000, men här finns ett fundamentalt problem: EA Sports konkurrerande *F1 2001* släpps i september med data från 2001-säsongen, och det gör *GP3 2000* något föråldrat. Det verkar futtigt att köra utan Juan Pablo Montoya, som kom till formel 1 först i början av säsongen 2001, men det är en fråga om dollar. Formel 1-chefen Bernie Ecclestone kräver miljontals dollar för den officiella licensen för den aktuella säsongen, och de miljonerna har inte *GP3*-utvecklaren Microprose.

F1 2001 stark konkurrent

Det skiter ju vi i som spelare, men det väcker frågan: Är *GP3 2000* så mycket bättre än det kommande *F1 2001* att man kan leva med att vara ett år efter? Vi väntar med att dra några slutsatser tills vår recension av *F1 2001*, förhoppningsvis i nästa nummer.

FORCE FEEDBACK Nu går det äntligen att köra Arrows i *GP3* med force feedback-ratt.





Bil-setups för alla banor
www.grandprix3.com/en/software_best.php

En hardcorespelare har lagt två år på att notera alla bilars setup i *GP2* och *GP3*!



Darth Maul-målning
www.angelfire.com

Detta klär din formel 1 med en av figurerna från Star Wars. Darth Vader finns här också.

DOMEN

GRAND PRIX 3 2000

TEKNIK
- **Minimum** 300 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 22 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 4 ■ Antal CD per spel: 1 (kräver *GP3* i original) ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER 6

KONKURRENTER

- **Grand Prix 3 2000**
  Fantastiskt exakt simulering av F1 med en skrämmande hög svårighetsnivå. *GP3* är det mest populära F1-spelet.
- **F1 Racing Championship**
  Med ett sublimt multiplayer-läge över Internet är Ubi Softs formel 1-spel ett klart alternativ för topp tre.
- **F1 2000 – Champ. Season 2000**
  Simulation av säsongen 2000 med höga systemkrav och underbar grafik från EA Sports. *F1 2001* kommer i september.
- **F1 World Grand Prix**
  En outsider från brittiska Eidos. Bästa funktionen är ett explosivt 4 player-mode.

PLUS & MINUS

\+ Två nya snygga banor och generella uppdateringar av *GP3*.

\+ De datorstyrda motståndarna verkar lite vassare än tidigare.

\+ *GP3* är ett år gammalt och bör fungera perfekt på de flesta datorer.

\- Tillägget borde ha varit en gratis patch.

\- Det är omöjligt att komma över 25 frames per sekund.

\- Det mesta kan hämtas gratis från spelets Internet-community.

BETYG

Hardcore-fans av *GP3* måste bara ha det här tillägget – och de blir inte lurade. För 150 kronor borde det dock medfölja mer än nya data och två banor. Tillägget borde vara en gratis patch och därför ger vi det en 5:a.

5

■ Producent: **GCS** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.venom3d.com**

ALIENS I HORDER

GENRE Action/strategi

STATISTIK

Ett skjutaspel som ställer taktiska krav på spelaren och som kan ses från både första- och tredjepersonsperspektiv. Styr två soldater, beväpnade med avancerade vapen, genom en rad uppdrag och bekämpa ett otal aliens som hotar vår existens. Extremt ooriginellt och extremt underhållande.

- 14 uppdrag
- 5 gevär
- 9 avfyrningsmöjligheter
- Aliens i långa banor
- 43 scenarier
- 3 speltyper
- god underhållning



SMYGTITTARE Dina mörkerglasögon ger dig en avgörande fördel. Om du dessutom aktiverar teslageneratorn blir du också nästan osynlig och kan lättare smyga dig fram.



BIG BROTHER Skärmen längst upp till vänster visar vad din kompis ser just nu.

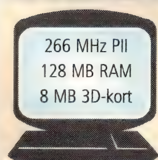


HALLÅ DÄR! Du får dessvärre inte lov att själv rumla runt i stridsvagnar i *Outbreak*.



ROGER, OVER Zoomfunktionen förstärker också fiendernas radiosignaler.

HOW LOW CAN YOU GO?



Det är anmärkningsvärt hur mycket RAM-minne Outbreak kräver. Men utöver det ska spelet kunna köras på de allra flesta relativt nya datorer med den lägsta skärmupplösning på 640 x 480.

Det finns inget nytänkande, men gott om underhållning i **OUTBREAK**

***Codename: Outbreak* är ett bra exempel på att en eländig handling inte behöver resultera i ett dåligt spel.**

Av Jon Brown

Om *Codename: Outbreak* vore en videofilm skulle du ställa tillbaka den på hyllan efter att ha läst handlingen på baksidan av kassetten, för en större samling klichéer och löjliga förklaringar får man leta länge efter: Ett meteorregn har resulterat i spridningen av utomjordiska växtsporer på Jorden, varav några har infekterat människor, som därefter gradvis har muterats till olika hemska skapelser. Och eftersom Jean Claude Van Damme har gömt sig i källaren är det nu upp till spelaren att avlägsna det globala hotet.



FÖRSIKTIGT! Det är bäst att skjuta fienderna på avstånd med prickskyttegeväret och bara använda de riktigt högljudda vapnen när det är absolut nödvändigt.

Uppdragen löses i tvåmannalag, där man hela tiden kan växla mellan de två soldaterna (som väljs ut från en lång lista med stridsberedda trupper som alla har olika styrkor och svagheter). Den soldat man inte styr kontrolleras därefter med fyra enkla order: cover me, fire at will, hold position och hold fire, och man kan öppna ett litet fönster som visar vad han ser. Din partners artificiella intelligens är faktiskt imponerande, och du kan alltid räkna med att han hugger in på den farligaste motståndaren först.

Soldaternas styrka är avgörande för hur mycket de kan bära, och många uppdrag kräver att man väljer rätt redskap vid rätt tidpunkt. Därför är det alltid en bra idé att välja en fysiskt stark soldat och en med mer specialiserade egenskaper, som passar för den aktuella uppgiften.

Uppdragen i sig är inget speciellt, de består av en blandning av bakhåll, rekognoscering och infiltrering. I gengäld är uppdragens uppbyggnad mycket lyckad. Målen ändras nämligen hela tiden av ens överordnade, så ett uppdrag som börjar med att du ska söka efter information på en bas kan lätt sluta med att ditt team går ombord på ett slagskepp för att skjuta ned en flyende helikopter, något som ökar spänningen i spelet.

Vad avser vapen och ammunition måste man dessvärre nöja sig med att medföra ett vapen på varje upp-



SURPRISE, SURPRISE Vårt bakhåll går i stöpet när vi mot bättre vetande försöker förstöra den fientliga stridsvagnen innan den har kommit tillräckligt nära. *Outbreak* är kanske inte det snyggaste spelet i världen, men det fungerar så bra att du inte har tid att studera grafiken närmare.

drag. I gengäld har varje enskilt vapen ett antal olika funktioner och möjligheter. M40-geväret kan t ex programmeras för att avfyra pansarbrytande projektiler, lysraketer, lysgranater, vanliga granater, minor eller raketer, och kan dessutom göras om så att den fungerar som kulsprutepistol. Den är också försedd med en zoomfunktion, som inte bara gör det möjligt att räkna fiendens näshår, utan som också förstärker deras radiosignaler så att du kan lyssna på vakternas kommunikationslinjer eller upptäcka dem, även om de är utanför synfältet. Din dräkt är dessutom försedd med en form av osynlighetsläge, så att du lättare kan smyga dig fram genom landskapet.

Det är å andra sidan också nödvändigt. För fienderna i spelet är inga idioter. Du måste utforska ett område noga innan du anfaller, i stället för att bara hjärndött rusa fram. Lyckas du t ex att nedlägga en motståndare på långt avstånd med ditt prickskyttegevär kan du ofta höra de andra vakterna ropa "var skjuter de från?", och "jag kan inte se någon!", allt medan de letar efter dig. Om du blir upptäckt kommer de att koordinera sina anfall i ett försök att fånga dig i en kniptångsmanöver. Åter något som ökar både realismen och underhållningsvärdet till riktigt imponerande höjder.

Spelets AI är imponerande, och du kan alltid räkna med att din kompis hugger in på den farligaste motståndaren först.

Med tanke på att det här handlar om ett spel som i stort sett saknar allt vad originella idéer heter så är underhållningsvärdet i *Codename: Outbreak* faktiskt imponerande högt. Samtidigt är den tekniska kvaliteten så hög att fans av spel som *Tribes 2*, *Operation Flashpoint* och samtliga spel i Tom Clancys realistiska actionspel bör överväga att satsa sina surt förvärvade slantar på det.

Kombinationen av en bra AI, välgjord uppdrag och det krävande lagarbetet ger, trots den totala bristen på nytänkande, *Outbreak* en helt egen stil och stämning.

DOMEN

CODENAME: OUTBREAK

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 8 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

- **Operation Flashpoint** Ett ultrarealistiskt och uppslukande 3D-krigsspel med en handling som inte står resten av spelet efter.
- **Tribes 2** Med möjligheter att styra en hel rad olika farkoster och lyckad kontroll över figurerna ligger Tribes 2 också med i toppen.
- **Rogue Spear** En gammal god klassiker, som så smått börjar verka föråldrad. Dock fortfarande ett måste för fans av genren.
- **Codename: Outbreak** Ett mycket lyckat action/strategispel, som det är mycket lätt att komma in i, och minst lika svårt att släppa igen.

PLUS & MINUS

+ Styrningen av soldaterna är enkel och ger många taktiska möjligheter.
+ Den artificiella intelligensen hos både vän och fiende är imponerande.
+ Det lönar sig alltid att tänka sig för innan man handlar.
+ Uppdragen är välupbyggda och har ofta mer än en lösning.
- Handlingen är ovanligt lam och presentationen lite spartansk.
- 14 uppdrag räcker kanske inte för de mer inbitna actionsfansen.

BETYG

Ursprungligen skulle spelet bara ha hetat Venom, men det lät uppenbarligen för kort. Lyckligtvis har namnbytet inte inneburit att spelets innehåll ändrats. Trots att vi har sett det förut är det ovanligt underhållande.

8

■ Producent: **Infogrames** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **399 kr** ■ Utkommer: **September** ■ **www.infogrames.com**

ULV I FÅRAKLÄDER

GENRE **Problemlösning**

STATISTIK

Ett spel i tecknad serie-stil med problem som bygger på några av Warner Bros favoritkaraktärer. Du ska fånga får och undvika hunden Sheepdog.

- 17 banor
- 30 ACME-föremål
- 3D-grafik som hämtad från en tecknad serie
- Hundratals gömda hemligheter
- Få hjälp av Daffy Duck

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz P II
64 MB RAM
8 MB 3D-kort

Sheep, Dog & Wolfs grafiktricks kan nog få långsammare maskiner att hosta lite, men du kan alltid ändra på skärmupplösningen om det strular för mycket.

En underhållande tecknad serie från när **FARFAR VAR UNG?** Eller ett outhärdligt barnsligt spel?

Vår tids tecknade serier är fyllda av muskelhjältar som räddar världen från förstörelse samt laserkanoner i varenda avsnitt. Så var det inte när vi var barn. Då brydde sig inte de tecknade figurerna om världen. De fick tiden att gå genom att busa och lura varandra.

Av Mark Robins

Det är faktiskt nästan omöjligt att inte förälska sig lite grand i Infogrames senaste problemlösningsspel, som är ett återskapande av Looney Tunes universum i 3D. Looney Tunes var Warner Brothers TV-program med tecknade serier som presenterade oss för en mängd kända karaktärer, bland andra Daffy Duck, Snurre Sprätt och Speedy Gonzales (den snabbaste musen i Mexico).

I *Sheep, Dog & Wolf* spelar du prärievargen Ralph (från serien om Road Runner och Coyote), som försöker att stjäla får utan att fårhunden Sam Sheepdog upptäcker det. Din lärare i spelet är Daffy Duck, som ger goda råd och hjälper dig genom provbanan. För att genomföra en bana ska du faktiskt bara föra bort ett enda får utan att bli upptäckt av Sam. Låter det enkelt? Det är det dessvärre inte.



EN BUSKE MED FÖTTER ...? En av Ralphs mer underhållande talanger är hans förmåga att klä ut sig till t ex en buske, och smyga sig på de ovetande fåren. Det är ett klassiskt trick i tecknade serier, men det är lika underhållande som vanligt.

Spelet kan bäst beskrivas som en utveckling av ett *Lemmings*-liknande gameplay. Du ska inte bara räkna ut hur man kommer nära flocken, du ska också räkna ut hur du ska kunna fånga ett av fåren, och hur du ska komma förbi banans hinder med ett får på halsen. Du har en karta till din hjälp, och det är bäst att titta på den innan du börjar att planlägga din rutt. Varje bana är fullproppad med hinder – raviner med repbroar, floder, låsta dörrar och massiva jättestenar – du ska räkna ut hur du ska komma förbi dessa hinder, det är spelets problem. Ibland finns lösningen i omgivningarna – du kanske ska göra en katapult av en stång och en stor sten, eller trycka på en dold knapp. Eller också ska du använda ett av de många "smarta" ACME-föremål som du kanske känner igen från den tecknade serien om strutsen Road Runner och vargen Coyote.



VAR TOG MARKEN VÄGEN? Precis som de tecknade filmerna ... när Ralph springer ut över kanten på en klippa får vi en liten animation där han står stilla i luften medan hans ben snurrar runt för fullt. Han tittar uppgivet in i kameran innan han som en sten rasar mot jorden, där han gör ett stort, vargformat hål.

Jobbets baksida

Runt omkring på de olika banorna står en rad blå brevlådor som innehåller ett särskilt föremål, till exempel dynamit, som kan användas för att avlägsna hinder, eller en propeller som kan driva en flotte. För att göra det hela svårare ska man ofta lösa ett problem innan man kan komma åt föremålet.

När du har kommit nära fåren ska du vara noga med att undvika Sams blick. Du kan använda buskar som gömställen tills du får tid att hugga ett får, eller kan locka ett av dem till dig med ett ljud. Men uppgiften är inte löst för det, du ska fortfarande


SKEPP OHOJ! På de senare banorna går vi bland annat in på detta latinska skeppsvarv.


HÅRT KLIMAT Miljön kan vara speciellt hård mot vår hjälte. Här har han blivit till en isbit!

släpa med fåret till banans utgång. De flesta banor har en i förväg definierad lösning, men de kan också lösas på andra sätt. Det bästa av allt är att man inte blir särskilt hårt straffad när man dör eller fångas av hunden – man blir återinsatt i spelet en liten bit tillbaka. Det skulle ha varit frustrerande utan denna finess, för några av spelets problem är mycket svåra.

Dålig kamera

Dessvärre dras *Sheep, Dog & Wolf* med två stora problem som kostar ett betygssteg. För det första är det den irriterande kameran: Ibland är den helt perfekt för det som händer på skärmen, andra gånger sitter den bara på ett avigt ställe och vägrar att flytta på sig, vilket man svär ve och förbannelse över. För det andra är de 16 banorna alldeles för få för ett spel i den här kalibern. Visst blir banorna större och större ju längre man kommer, men på en eftermiddag kan man spela igenom nästan halva spelet, och det är alldeles för tunt. Om Infogrames löser dessa problem till uppföljaren lovar vi att ge den ett bra betyg!

Det liknar ett barnspel, men det är ett av de mest underhållande problemlösningsspel vi har sett på länge. Häftig tecknad humor.

DOMEN

SHEEP, DOG & WOLF

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud	EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: Inget Internet-spel

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

- **Lemmings Revolution** Den senaste och definitivt bästa utgåvan om de små självmordsbenägna pälsdjuren. Nu har det också fått en "spin-kamera".
- **Sheep, Dog & Wolf** De tecknade Looney Tunes-filmerna har väckts till interaktivt liv och har blivit till ett fint litet problemlösningsspel.
- **Sheep** Ännu ett problemlösningsspel med får i huvudrollen. Liksom *Sheep, Dog & Wolf* är det både underhållande och frustrerande.
- **Hogs of war** Ett 3D-spel med djur från bondgården - det kunde vi klarat oss utan.

PLUS & MINUS

+ Ett perfekt återskapande av de tecknade Looney Tunes-serierna.
+ Massor av problem som är tillfredsställande att lösa.
+ Hemliga föremål på alla banor ger dem en extra dimension.
- Roliga animationer som hela tiden är underhållande.
- Kameran kan ibland vara mer irriterande än sand i kalsingarna.
- Det finns för få banor för att det ska vara någon större utmaning.

BETYG

Som de tecknade Looney Tunes-filmerna med Snurre Sprätt, Daffy Duck och Speedy Gonzales är detta spel kort, sött och tillfredsställande. Det ser ut som ett barnspel, men det kan, precis som *Lemmings*, underhålla alla.

7

■ Producent: **Gizmo Games** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.gizmogames.com**

DOMINION WARS

Dominion Wars **skryter med att det har gjort upp med realtidsstrategispelens fokusering på resurser för att leverera "ren strategi och vackra slag." Det är sant att det inte innehåller lika många sura plikter som andra realtidsspel. Vad angår det "rena" och det "vackra" så kan det gott diskuteras ...**

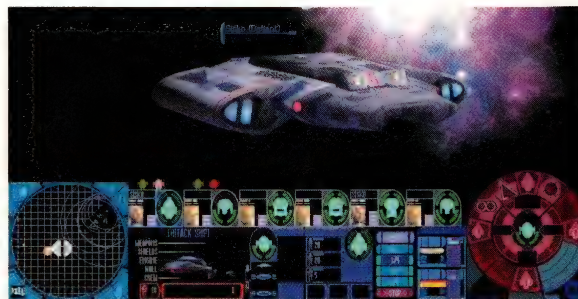
Av James Price

Spelet har 20 uppdrag av stigande komplexitet. Från din ödmjuka utgångspunkt kan du efterhand få kommandot över sex supermoderna krigsfarkoster med alla nödvändiga tillbehör. När man har så få enheter under sitt befäl är man naturligtvis mer involverad i striderna än i andra realtidsspel. Och det finns mer under striderna än att bara sikta och skjuta, man ska också spionera och kapa fiendens skepp så att man kan stjäla hans teknologi.

På papperet är *Dominion Wars* ett häftigt spel. I verkligheten är det en smula tråkigt. En del av problemet består i att det så uppenbart siktar in sig på Star Trek-fans. Dina möjligheter som kommendör liknar annars en önskelista. Men chansen för att du får användning av de många möjligheterna är inte stor, så om du inte är en stor fan av krigsteknik är det lite tråkigt.

Uppdrag genomföres ofta utan större upphetsning eller engagemang. Dessutom är banorna ofta för fastlåsta: du ska lösa uppgift X på detta sätt, gå till position Y och försvara punkt Z. Det finns en rekommenderad väg genom alla kartorna, och mellan striderna går man bara den närmsta vägen till målet. Detta är inte en trevlig egenskap i ett spel, och det är lika tråkigt i *Dominion Wars* som det brukar vara. Det handlar om att gissa hur banans designers vill att du ska genomföra banan, och sedan göra det.

Det är alltså inte för att vara elak, men *Dominion Wars* är allt annat än inspirerande – det höjer sällan pulsen eller utmanar intellektet. Om du alltså inte är ett seriöst *Deep Space Nine*-fan ska du unvika det. Just det, det finns också många fel i spelet, men man kan ju alltid hämta en patch på Nätet ...


ETT SVART HÅL På sina ställen är grafiken riktigt snygg, och det uppskattar vi ju. Annars kan spelet vara lite tråkigt.

DOMEN

BETYG

Ett spel för *Deep Space Nine*-fans. Några bra idéer, men det fängslar aldrig riktigt.

5

■ Producent: **JoWood** ■ Utgivare: **JoWood, se nätadressen** ■ Pris: **Ca 400 kr.** ■ **www.thenations-game.com**



THE NATIONS

GENRE Strategi

STATISTIK

Ställ dig i spetsen för en av tre olika stammar, och styr den till ett rikt och lyckligt liv i denna efterföljare till *Alien Nations.*

- 3 stammar
- 3 kampanjer
- Multiplayer för upp till 8 spelare
- I stort sett helt utan krig och förstörelse

HOW LOW CAN YOU GO?



The Nations ställer inga stora krav på din PC, och du behöver inte missa något ens på långsamma maskiner.

Det efter hand tämligen omfattande urvalet av realtidsstrategispel är uppdelat i två vitt skilda undergenrer. Det är de krigsbaserade som t ex Command & Conquer-serien, där enorma arméer kastas ut i blodiga slag om rikedom, ära och territorier. Och så finns det den oblodiga varianten som t ex Settlers, där olyckorna sällan blir större än när bagarna får slut på vetemjöl. *The Nations* hör till det gulligare slaget.

Av Jesper Melgaard

Spelet, som för övrigt är fortsättningen på *Alien Nations*, går i all sin enkelhet ut på att få ett spirande land att blomstra genom att med klokhet och överblick administrera resurser som guld, trä och sten. Här finns visserligen enkla strids- och diplomatielement, men de är mycket enkla och spelar bara en biroll i *The Nations*.

Det finns tre uppdragsuppbyggda kampanjer att knoga sig igenom i single player och naturligtvis också den obligatoriska multiplayer-delen, där upp till åtta spelare kan delta samtidigt.

Oavsett vilken stam och speltyp man väljer är målet ganska enkelt: Se till att stammedlemmarna är nöjda och att ekonomin är i ordning. Som i *The Settlers* har man ingen direkt kontroll över invånarna. I stället håller man dem sysselsatta genom att be dem om att konstruera olika byggnader som hjälper till att utveckla ekonomin. Skolor sköter om utbildningen av befolkningen, så att de kan utveckla nya färdigheter, medan laboratorier inte helt överraskande används för att utveckla ny teknologi, som ger tillgång till nya och mer avancerade byggnader (t ex tempel för att glädja gudarna).

Om du gillar *The Settlers* så kan vi rekommendera att du tittar närmare på *The Nations*, eftersom de båda spelen i stort sett är uppbyggda efter samma modell, medan mer blodtörstiga spelare nog bör hålla sig långt borta från detta spel, som på nästan alla områden hör till den mjuka medelklassen.



PÅ BESÖK I SERIETIDNINGSLAND Också rent grafiskt påminner *The Nations* på många sätt om *The Settlers* med de många gulliga och färggranna landskapen och karaktärerna.

DOMEN

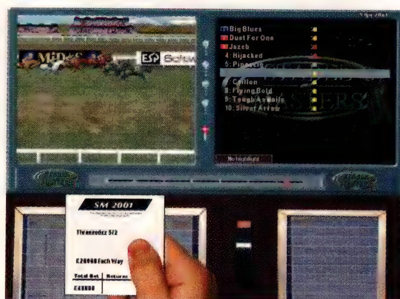
BETYG 5

Ett genomsnittligt strategispel som inte höjer sig över mängden på något sätt. Absolut bara för fans av Settlers-genren.

■ Producent: **ESP Software** ■ Utgivare: **Midas Games, se nätadressen** ■ Pris: **Ca 300 kr** ■ **www.midasinteractive.com**

STABLE MASTERS

GENRE Strategi



VADSLAGNING Du kan rida hästarna under loppen. Men ärligt talat, vem orkar det?

Vem har inte drömt om att ha sitt eget stall fullt av fullblodshästar? Jaså inte? Nu kan man under alla omständigheter pröva alla hästuppfödarens nöjen på PC. Hallå, vakna nu! *Stable Masters* är bara nästan lika dåligt som det låter.

Man startar med fem ynkliga krakar och ska sedan försöka att bygga upp ett imperium genom att organisera lopp, hyra jockeys, tänka ut träningsplaner och köpa nya hästar på auktioner. Den viktigaste delen av jobbet är att hitta rätt typ av lopp till varje enskild häst (med hänsyn till underlag, avstånd och jockey).

I teorien är *Stable Masters* en kul idé, i praktiken ett lamt ök. Det finns för få träningsmöjligheter för att man ska känna att man har något inflytande på hästarnas resultat under loppen. Det finns inga fall, inga överraskningar och i stort sett inga skador. Dessutom är loppen hopplöst fula och tråkiga att titta på.

DOMEN

BETYG 3

Till och med de med en komplett samling av My Little Pony-dockor bör hålla sig borta från detta spel. Strategi när det är som tråkigast.

■ Producent: **Day Dream Software** ■ Utgivare: **Day Dream Software, se URL** ■ Pris: **199 kr** ■ **www.clusterball.com**

CLUSTERBALL

GENRE Sport/racing

STATISTIK

Ett futuristiskt multiplayer-sportspel där du kämpar mot sju andra piloter i en kamp om att skjuta flest kulörta kulor genom en roterande ring.

- 11 arenor
- 9 powerups
- 4 speltyper
- Biljard i yttre rymden

Framtidens sportstjärnor behöver KULOR och massor av dem

Framtidens populäraste sportgren är varken fotboll, golf, tennis eller boxning. Nej, enligt *Clusterball* ska framtidens TV-tittare istället löpa amok över små kulörta flygplan, som flaxar runt och jagar ännu mindre kulörta kulor. Jaha.

Av Jon Brown



KULGALENSKAP Efter att ha samlat ihop en kedja av kulor som är utspridda över de 11 banorna ska du flyga genom denna ring för att få poäng. Varning: Kulkedjorna kan bli stulna.

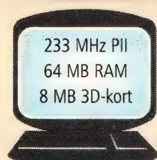
Du sätter dig med andra ord bakom kontrollerna på en futuristisk, flygande farkost och samlar in långa kedjor av röda, gula och blå kulor som sedan ska kastas i särskilda poängzoner. Detta sker i skarp konkurrens med en flock motståndare, som gör allt de kan för att komma i vägen för dig. Då kan det rekommenderas att slå klorna i några av de totalt nio olika powerups som finns i spelet.

Clusterball, som påminner en hel del om *E-Racer*, har gjorts i första hand som ett multiplayer-spel med single player-delen som en extra bonus. Det är lätt att komma ut på nätet, och spelet är dessutom försett med en global rankinglista, så att du hela tiden kan se hur bra du klarar dig. I gengäld är single player-spelet ovanligt tunt. Den enda spelmöjligheten, om man inte råkar ha något modem, är ett spartanskt träningsläge mot sju datorstyrda konkurrenter, som snabbt visar sig besitta finmotorik som en medeltung flodhäst och taktisk överblick i klass med San Marinos fotbollslandslag.

Som multiplayer-spel bjuder Clusterball dock på ett par timmars ganska lyckad spänning, och om du kan hitta sju motståndare att kämpa mot börjar det faktiskt att bli ganska underhållande.

Dessvärre gör den oprecisa styrningen och medelmåttiga grafiken att *Clusterball* i slutänden försvinner från toppen av online-spelens hitlista. Spelet har inte något som du inte kan hitta ännu bättre i något annat spel.

HOW LOW CAN YOU GO?



Clusterball är inte ett särskilt hardware-krävande spel, men ska du på allvar få ut något av de futuristiska sportutmaningarna kräver det att du har ett ganska snabbt modem (56 kbps är absolut ett minimikrav).

DOMEN

BETYG Liksom framtiden är *Clusterball* fyllt av stora löften som, när det kommer till kritan, inte riktigt lever upp till förväntningarna. **6**

■ Producent: **Heavy Iron** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.evildeadgame.com**

EVIL DEAD: Hail to the king

GENRE Action/adventure



ACTION-MISSLYCKANDE Denna skärmbild får nästan spelet att se intressant ut. Men när du ser skelettet i rörelse kommer du att önska de levande döda tillbaka till de helvetets lågor som de kommer från.

Låt oss fastslå en sak redan från början: Sällan i filmspelslicensernas brokiga historia har en kultklassiker som splatterfilmen *Evil Dead* blivit så misshandlad i den elektroniska underhållningens namn.

Av Craig Vaughan

Hjälten Ash har åter kastat sig ut i kampen mot sitt onda jag och tar sig igenom ett spel som är en direkt konvertering av PlayStation-versionen, och fylld med eländig animering och kantig grafik.

På vägen ska han besegra halvruttna och ointelligenta spöken, medan man som spelare desperat försöker att få rätsida på de skumma kameravinklarna och försöker att lösa en rad dödssjuka småuppdrag som att öppna låsta dörrar, gräva hål, kombinera föremål och hitta extra bränsle till sin motorsåg.

Det mest positiva är att spelet i alla fall är ovanligt kort och därför lyckligtvis är snabbt avklarat.

DOMEN

BETYG Ironiskt nog är *Evil Dead: Hail to the King* både chockerande och skrämmande. Dessvärre bara av helt fel orsaker. **2**

■ Producent: **Terminal Reality** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.flygodgames.com**

MEDELMÅTTIG FLYGTUR

GENRE Simulation

Är du sugen på en flygtur utan kanoner? **FLY! 2** påfrestar både din skrivare och ditt sinne för kvalitet

STATISTIK

Sätt dig bakom spakarna på en rad civila flygmaskiner och navigera dig runt hela världen.

- 7 civila flygplan
- 3 helikoptrar
- 5 högupplösta städer
- 90 kilometers synfält
- Mycket begränsat underhållningsvärde

Om det är något som du inte har lust till när du köper ett nytt spel så är det att lägga ett par timmar på att skriva ut en manual på över 330 sidor. Men det är just precis vad du blir tvungen till om du investerar i *Fly! 2*, den senaste civila flygsimulatorn från Terminal Reality.

Av Scott Montgomery



SIGHTSEEING Dags att osäkra raketer och bomber ... öh, nej just det, i *Fly! 2* kan du bara flyga omkring och njuta av naturens kantiga mångfald, som t ex den glittrande havsytan.

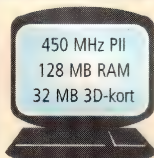
Den trendiga, men inte särskilt rymliga DVD-asken har nämligen bara plats för 26 sidor med de mest nödvändiga upplysningarna, vilket i längden inte räcker för att hålla dig i luften, vilket i sin tur betyder att skrivaren får gå på övertid.

Och det är inte det enda problemet med den speciella europeiska versionen av *Fly! 2*, som förutom själva spelet också har en speciell scenery-disc med detaljerad återgivning av fem olika städer (inklusive Washington DC och Paris) och möjligheten att modifiera sin Bell-helikopter så att den kan landa på vatten. Ändå känns det inte som om man får valuta för pengarna med *Fly! 2*.

En av de mindre lyckade sakerna i det här spelet är de spartanska landskapen, som, särskilt vid flygning på låg höjd, verkar mycket fyrkantiga oavsett hur kraftfull din dator är. Det står i stark kontrast till de flygmaskiner (tre helikoptrar och sju flygplan) som du kan välja att styra och som är otroligt detaljerade, något som dock i slutändan bara bidrar till att framhäva bristerna i den övriga grafiken. Själva simuleringen av flygplanens uppförande är hyfsad, även om det verkar lite märkligt att du själv, med realismen satt på max, kan släpa den ena vingen 30 meter över asfalten på startbanan och ändå komma upp i luften utan problem.

Med så grundläggande fel är det svårt att rekommendera *Fly! 2*. Flygentusiaster bör i stället lägga sina pengar på *Flight Unlimited 3* eller Microsofts *Flight Simulator 2000*.

HOW LOW CAN YOU GO?



Detaljerna kan justeras upp, vilket dock snabbt får spelet att hacka även på kraftfulla datorer. Och eftersom inställningen är ganska låg från början så finns det inga större möjligheter att öka grafikhastigheten. Frustrerande!



SNYGG BRO Till spelets försvar ska det sägas att flygplan, broar och andra större byggnader återgivits mycket bra.



REALISM I COCKPIT Flygfanatiker lär drägla ordentligt vid synen av de minutiöst återskapade kontrollpanelerna i flygplanen.

DOMEN

FLY! 2

TEKNIK

- **Minimum** 450 MHz Pentium II 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 600 MHz Pentium II 256 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 8 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 5

KONKURRENTER

■ **Flight Unlimited 3**
Om du är ute efter en både realistisk och underhållande flygsimulator så är detta det bästa alternativet för tillfället.

■ **Flight Simulator 2000**
Microsofts pålitliga simulatorserie är fortfarande ett av de bästa alternativen i den här genren.

■ **Combat Flight Simulator 2**
En ganska lyckad blandning av realistiska flygturer och häftig dog fighting under andra världskriget.

■ **Fly! 2**
Ett ambitiöst spel, som dock skäms av några större grundläggande fel.

PLUS & MINUS

+ Sett utifrån ser flygplanen mycket imponerande ut.
+ Kontrollpanelerna är realistiskt återgivna in i minsta detalj.
− Landskapen är spartanska och fyrkantiga att se på.
− Hastigheten faller så fort du försöker öka detaljgraden i spelet.
− Du måste själv skriva ut hela manualen på över 330 sidor.
− Full installation kräver hela 3,5 GB utrymme på hårddisken.

BETYG

En på alla sätt medelmåttig flygsimulator med grafik av växlande kvalitet och ovanligt robusta flygplan som man kan banka mot landningsbanan utan att de uppvisar minsta skada. Lever inte upp till sin föregångare.

5

■ Producent: **Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Pris: **ca 199 kr** ■ **www.microsoft.com/games/links2001/**

LINKS EXP. PACK

GENRE Sport

Fram med drivern och slå ett slag för ett INTETSÄGANDE TILLÄGG

Marknadens mest avancerade, krävande och bäst säljande golfspel, *Links 2001*, har blivit ännu större. Tyvärr kan tillägget med det piffiga namnet *Links 2001 Expansion Pack* inte leva upp till originalets höga standard. Det känns som ett försök att göra snabba pengar.

Av Jon Brown

I grund och botten består tillägget av fyra nya banor och två nya proffsgolfare från PGA-touren. Bland banorna är Thanksgiving Point helt klart höjdpunkten. En krävande bergsbana fylld med svårtillgängliga hål och ett överflöd av förrädiska vattenhinder. De övriga banorna är den likaledes nya Bighorn Canyon Course och de två uppdaterade 2001-versionerna av Pelican Hill och Banff Springs.

De är alla vackert simulerade och lever fint upp till originalets banor. Det gör de två nya spelarna å andra sidan inte. I stället för att ta stjärnor som t ex Colin Montgomerie eller David Duval, har man (troligen för att spara i licensbudgeten) valt mindre kända Keith Clearwater och Mike Weir. Ett par tämligen intetsägande tillägg till det ursprungliga urvalet av proffs med bl a Arnold Palmer och Annika Sörenstam. Hardcore-fans av *Links 2001* uppskattar nog de många nya objekten man kan använda i den utmärkta bandesigner som medföljde *Links 2001*. Det samlade antal objekt som du kan placera ut på dina golfbanor har med det här tillägget nu utökats till runt 1 800 stycken, vilket lär räcka för att återskapa din hemmabana in i minsta detalj.

Bandesignern fungerar dock utmärkt även utan dessa objekt, och då man dessutom helt gratis kan downloada ett otal extra banor från Nätet är det nog inte särskilt många som har lust att lägga sina surt förvärvade slantar på ett tillägg som inte är mycket mer än lite virtuell vegetation och ett par mindre kända golfspelare.



HOLE IN ONE-CHANS! På Thanksgiving Point-banan finns en del ganska spektakulära hål. Här är vi på sjuttonde tee, där man ska undvika bunkrarna och vattnet till höger - eller göra HIO direkt.

STATISTIK

Så är det återigen dags för ett tillägg! Den här gången är det Microsofts otroligt populära golfspel Links 2001 som utrustats med några nya banor och spelare samt mer än 350 nya objekt att flytta runt när du ska designa dina egna banor.

- Över 350 nya objekt
- 2 nya banor
- 2 omdesignade banor
- 2 PGA-proffs

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz Pentium
32 MB RAM

Om spelet börjar hacka och hosta bör du sänka skärmupplösningen till 800 x 600 och sänka detaljgraden till minimum. Annars får du räkna med extremt lång väntetid efter varje slag.

DOMEN

BETYG **5**

Tillägg är ett enkelt sätt för utvecklarna att tjäna pengar och här finns inget som du inte lika gärna kan hämta på Nätet.

■ Producent: **Scarlet Software** ■ Utgivare: **Koch Media, se URL** ■ Pris: **Ca 300 kr** ■ **www.verlag.kochmedia.com/ph/**

PEARL HARBOR

GENRE Action/simulation

***Pearl Harbor: Strike at Dawn* är ännu ett misslyckat försök att slå mynt av en hyfsat populär (om än urtrist, reds anm) spelfilm. Ett shoot 'em up-spel av värsta sort.**

Av Jon Brown

Spelet är egentligen en mycket enkel flygsimulator där man kämpar på den amerikanska sidan (det skulle annars varit trevligt att få välja) i en rad uppdrag från eskort till bombanfall, där totalt 24 olika autentiska flygplan (15 amerikanska och 9 japanska) deltar.

Sedan är det slut med det positiva. Styrningen är alldeles för simpel för att fungera som simulation och alldeles för inexakt för ett arkadspel. Samtidigt är grafiken ovanligt ful och gammaldags och ser ut som något som satts ihop på ett par veckor under en nybörjarkurs för folk med datorskräck. Med andra ord: Håll dig långt borta från det här kamikaze-datorspelet. Det stinker!



SKJUT!!! Stränderna är urfula, flygplanen ser ut som pappfigurer och explosionerna som kinapuffar - och spelets gameplay är ungefär lika upphetsande som en nudiststrand i januari.

DOMEN

BETYG **2**

Japanernas nesliga anfall på Pearl Harbour var en skam för hela mänskligheten. Det här spelet är ännu värre!

HÅRDA NYHETER

NYA PC BLIR XBOX-KOMPATIBLA

NVidias nForce-moderkort, även kallade "Crush", kommer att göra dyra tilläggskort överflödiga inom kort

NYHETEN OM CRUSH kommer nog att ge upphov till en del sura miner på Creative Labs och Intel, men det är ljuv musik i öronen på PC-tillverkare som Compaq och Dell, som med "Crush" kan bygga datorer billigare utan att göra plats för SoundBlaster-kompatibla ljudkort och GeForce-vänliga 3D-kort.

Denna sensationella nyhet betyder att datorer för massmarknaden får en arkitektur som liknar Xboxens, vilket är goda nyheter för de som har dreglat över ryktena om kommande storspel för Xbox (*Halo, Freelancer, Amped* och *Munch's Oddworld*).

Det har tidigare gjorts försök att bygga datorer med onboard-grafik och -ljud (Intels i810 och i815E), datorer som kunde köpas för under tiotusen kronor. Men deras prestanda som spelmaskiner lämnade mycket att önska, när det gällde grafik, ljud och höghastighets-Internet-anslutning.

Nvidias nForce-lösning innehåller ett GeForce 2MX-chip (30 procent snabbare än GeForce MX200), DirectX 8.0, Dolby 5.1 surround sound (plus EAX-support), supersnabbt minne baserat på Xbox-designen samt en solid Internet-anslutning.

Nvidia påstår att designen utan vidare ska kunna hantera Internet i bredbandshastigheter. Kortet kommer i två varianter, ett med Dolby Digital-support och ett utan. Dolby-lösningen blir självklart dyrare, men den har en SPDIF-kontakt så att du kan koppla ihop dina högtalare för äkta surround sound.



Det viktigaste är dock att 3D-spelande blir mer än möjligt med moderkortets blixtsnabba minne. Processorn och 3D-kortet delar på RAM-minnet, som är dubbelt så snabbt som AMD:s nuvarande DDR RAM och tre gånger så snabbt som Intels nya – och mycket dyra – Rambus-minne för Pentium 4. Och NVidia påstår dessutom att det ska bli billigt!

Den effektiva designen kommer att göra minnesflaskhalsar – nutidens PC-förbannelse – till historia. Även nutidens bästa GeForce-kort lider av flaskhalsar eftersom deras inbyggda minne inte kan hänga med grafikenheten (GPU).

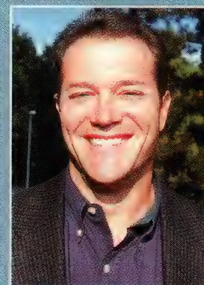
Det nya nForce-kortet kan använda befintliga RAM-kretsar, som 100 och 133 SDRAM, men de flesta nya datorer levereras mest troligt med PC200- och PC266-hastigheter, eftersom denna design inte kraschar så ofta.

Med alla rykten om ett GeForce 4-kort (NV25 – se texten på motstående sida), som ska vara identisk med Xboxens grafik-chip och utkomma 2002, ser det ut som om PC:n snart får mycket gemensamt med Microsofts konsol. Ryktena om PC:ns död verkar alltså vara kraftigt överdrivna ...



KRAFTFULL DESIGN Nvidia-moderkortet är så solitt att du kan snowboarda på det ...

INCITE PC GAMES TALAR MED NVIDIAS DAN VAVOLI OM DET NYA XBOX-LIKNANDE MODERKORTET



Incite: *Vilken marknadsandel siktar ni på med ert nya nForce-chip-set?*
DV: Om jag kunde spå om framtiden, skulle jag vara en rik man. Vi vill göra nForce till den bästa plattformen för AMD-processorer. AMD säljer 40 miljoner processorer varje år. Om vi kunde sälja hälften så många chip skulle vi vara helt nöjda.

Incite: *nForce är en ambitiös design. Kommer det att se ut som ett vanligt moderkort?*
DV: Vi var tvungna att utveckla en ny kontroll av minnet så att det lever upp till kraven från CPU:n och grafikprocessorn. Denna patenterade design är unik. Det var till en början problem med att implementera teknologin på ett normalt moderkort, men vi upptäckte ett billigt sätt att göra en processordesign i fyra skikt.

Incite: *Tror du att det över huvud taget finns någon marknad för ett chip-set som nForce?*
DV: Ja, nForce är ett helt hightech-paket. Till priset av en vanlig dator med ett medelmåttigt grafikkort kan PC-tillverkarna nu göra en PC med ett nForce-moderkort. Arkitekturen garanterar en bättre prestanda, både när det gäller ljud och grafik.

ZIP ÄR HIP

Iomega har offentliggjort fickversionen av 100 och 250 MB zip-drivarna som är perfekta för att lagra alla skrymmande demo som du downloadar

DET ÄR ETT OUNDGÄNGLIGT VERKTYG för alla trendiga grafiska designers och andra mer ödmjuka personer (gamers), och det kan nuförtiden fås för ca 800 kronor. Vi snackar om Iomegas 100 MB zip-drive.

Designen är ny och blå, men prestandan är densamma. Zip-driven är perfekt för t ex lagring av stora spel.

Om du behöver större kapacitet, dvs om du sitter och downloadar spel på jobbet för att kunna spela dem hemma, kan 250 MB-versionen också rekommenderas, den har nu hamnat strax över 2 000 kronor.

Båda de omdesignade enheterna ska så vitt vi vet komma ut i butikerna den här månaden. Vi tittar närmare på dem nästa månad (hoppas vi), men om de håller Iomegas vanliga standard finns det ingen orsak till att inte vara positivt inställd.



INTE VATTENTÄT! **Du kan inte surfa på en zip-drive. Så var det sagt. Bilden ljuger alltså.**

LJUSSKYGGA AKTIVITETER



NVIDIAS LABORATORIUM PÅ MARS ... **Nvidias nya grafik-chip kommer att likna Xbox-processorn till förväxling.**

RYKTEN GÖR GÄLLANDE att Nvidias laboratoriekillar jobbar på en grafikprocessor för PC, som till förväxling liknar Xbox-processorn. Enligt ryktet ska NV25 bli en upphottad GeForce 3 med en extra shader-enhet. GeForce 3-chippet har bara en vertex-shader och den extra enheten ska ge grafisk kvalitet i klass med Xbox. Vi tror också att GeForce 4 dyker upp med mer och snabbare minne. PC:n är alltså snart i klass med Xbox på de flesta punkter och konsolen kan ju inte uppgraderas.

PROBLEM MED MINNET ...?

MEDDELANDE TILL ALLA ÖVERKLOCKARE! Vill du gärna pressa ut de sista dropparna kraft ur den skrothög du kallar PC? Vad sägs om lite nytt 150 MHz-RAM-minne som gör ett väsentligt bättre jobb än dina usla 100 eller 133 MHz? Har du en Pentium 4? Då ska du uppgradera till 300 MHz DDR RAM.

Absolute Multimedia vet hur viktigt bra minne är, därför släpper de nu Odin på marknaden. Båda versionerna (150 SDRAM och 300 DDR RAM) kan köpas i 128, 256 och 512 MB-varianter, och från tillverkarens håll hävdas det att de kan förbättra minnesprestandan med ungefär 10-15 procent.

Absolute Multimedia har också ändrat namnet på sitt GeForce 2-kort från Heron till Morpheus. Du kan kolla alla nyheterna på deras hemsida: www.absolutemm.com



TRIBUT TILL ODEN **Att Oden är den mäktigaste guden i den nordiska mytologin vet ju alla, men att han kan öka minneshastigheten i en PC med 15 procent är en nyhet.**



FINA DETALJER FRÅN MATROX

Det har varit lugnt sedan Matrox lanserade sitt multimediakort G450 (som vi testade i incite 09/2001). Nu har tystnaden brutits med nyheten om ett kommande G550-kort. Liksom sin föregångare kan G550 inte dra upp träd med rötterna, men det är ändå en mycket solid produkt. Och pålitlighet är lika viktigt i den här branschen som i alla andra.

VAD ÄR NYTT? Tekniskt sett är 550 designad på samma sätt som 450 - alltså med 64 MB DDR RAM - och dess Dualhead-display, som ger kortet dess flexibilitet (därav namnet multimediakort) fungerar fortfarande utmärkt. Men ett nytt trick har också dukit upp. Den så kallade HeadCasting-motorn gör det möjligt för spelare att tala med varandra online på skärmen, där deras ord kommer ut ur munnen på små animerade ansikten, en fin liten nyhet.

VIRTUELLA VÄNNER Vi har ännu inte testat den nya produkten från Matrox, och vårt test av G450 var, måste vi tyvärr erkänna, inte särskilt positiv. Men med fin ny teknologi från Digimask och Lipsinc kan G550 bli en av årets positiva överraskningar. Den nya idén använder DirectX8:s vertex shading-trick för att skapa verklighetstrogna ansikten, men det är viktigt att betona att kortet inte har stöd för den senaste shader-teknologin i spel - något som finns på till exempel GeForce 3- och Radeon 2-kort.

SPECIFIKATIONER Kortet blir snabbt nog för medeldetaljerade spel. Priset på kortet lär hamna någonstans runt 2 000 kronor.



DELLS BUD PÅ ULTIMATA SPEL

Denna och nästa månad gör vi något nytt här i *incite PC Games.* Vi hatar visserligen förändringar, men den här förändringen är faktiskt urcool. Även för dig. Läs vidare så får du veta varför.

VI HAR KONTAKTAT ETT PAR PC-tillverkare för att få *deras* bud på den ultimata speldatorn och du kan i detta och nästa nummer läsa om deras förslag här i incite PC Games. Du kan dessutom vinna deras dator genom vår tävling (se sid 87 i detta nummer), där vi varje månad drar en vinnare som får en dator levererad ända hem till dörren.

Den här månaden är det Dell som ger sitt bud på den ultimata speldatorn. Den är alltså färdigmonterad och säljs som ett paket som är klart för spel så fort du fått upp den ur paketet.

Det handlar om en Dell-maskin, en 1 500 MHz Pentium 4 med ett solitt GeForce-kort, Logitech-mus och en bra 19-tumsskärm. På www.dell.se kan den köpas för ca 18 800 kronor och orsaken till det låga priset för denna kraftfulla dator är att Dell sätter ihop och säljer en hel del av dessa system och därför kan hålla ett väsentligt lägre pris än du själv kan bygga ihop den för.

I gengäld kan du i det här fallet inte själv välja vilka komponenter som datorn ska innehålla. Det har Dell redan bestämt. Men som du kan läsa på de här sidorna har Dell gjort ett mycket bra jobb med att sätta ihop den ultimata speldatorn. Läs mer på nästa sida och skynda dig sedan vidare till tävlingen på sid 87!



VALUTA FÖR PENGARNA Dell har satt ihop den här datorn för under 15 000 kronor. Designen är läcker och komponenterna inne i datorn har en rejäl omgång råstyrka.

DEN DATORN

GRAFIK**KORTET**

GeForce 3-kortet med Nvidias superchip skulle vara dyrt att köpa separat, men det är också **NÅGOT AV DET BÄSTA** du kan få. Kortet skulle ha kostat ca 6 300 kronor att köpa separat.



GeForce 3-grafikkortet som sitter i Dells förslag på den ultimata speldatorn är något av det bästa du kan få. GeForce 3 är för tillfället grafikkortens absoluta superchip.	9

DELLS EGET GEFORCE 3-KORT: I Dells ultimata speldator sitter deras eget GeForce 3-kort, som om du ville köpa det separat skulle kosta dig över 6 000 kronor.

PROCESSORN

Dell har valt en 1 500 MHz Pentium 4 och det beror på att de har ett bra avtal med Intel.

Visst är 1 500 MHz Pentium 4 en riktig guldklimp, men vi undrar ändå varför Dell inte har försökt få tag i en billigare AMD-processorer med samma prestanda.	9



DYR OCH BRA Pentium 4-processorn från Intel är både dyr och driftsäker, men den är inte alls lika billig som motsvarande AMD-processor.

VINN DEN ULTIMATA SPELDATORN FRÅN DELL!

DET BLIR DEN BÄSTA DAGEN I DITT LIV!

SE KUPONGEN PÅ SID 87

FAKTA OM DATORN

www.dell.se
08-587 706 48

1 500 MHz Intel Pentium 4 med 256 Kb cache, 256 MB 133MHz SDRAM (2x128MB), Intel 845 chipset, 20 GB IDE Hårddisk (7200RPM), Dell 105-tangenters Slimline-keyboard, **Logitech PS/2 2 Button Wheel Mouse (midnattsgrå),** Dell M19''-skärm M991, 18.0'' VIS, TCO-95, **64 MB DDR NVIDIA GeForce3,** DVD 16x, Turtle Beach Santa Cruz-ljudkort, Altec Lansing ADA 885 THX-Sound (subwoofer och 4 högtalare), V.90 Data/Fax K56 PCI Modem, MS Windows ME. **1 års garanti.**

BETYG

Den här månadens ultimata speldator från Dell utgör bästa upptänkliga start på vår nya hardware-miniserie. Det är en snabb och stabil dator som till på köpet kan fås till ett relativt vettigt pris.

Grafikkortet är superbra, ljudkort och högtalare är också av hög kvalitet och maskinens processor är bland de bästa på marknaden.

En sak förvånar oss dock. Varför har man inte valt en AMD-processor i stället? AMD-processorerna är lika kraftfulla, men till ett något lägre pris. Orsaken är mest troligt att Dell har ett bra avtal med Intel och därför får du en Pentium 4 - men även det bästa är ju gott nog ...

Thorstein Carlskov, hardware-redaktör
incite PC Games

MJUKT PAKET

■ Produkt: **NEC DV-5800** ■ Producent: **NEC** ■ Pris: **£59** ■ **www.nec.com**
■ ÅF-info: **NEC Nordic, Stockholm, 08-587 584 01**



SVAG DVD-spelaren från NEC är inte dyr, men den håller också nätt och jämnt för dagens krav.

Oavsett om du vill spela upp **DVD-FILMER ELLER KOPIERA OCH INSTALLERA FILER,** kan den här enheten göra jobbet

OM DU INTE REDAN har en DVD-spelare borde du skämmas. Din gamla CD-ROM har blivit gråhårig, men NEC har ett billigt alternativ. Den här enheten läser DVD-skivor med upp till 48x hastighet utan buller, även när farten accelereras dramatiskt. En cache på 512 kB är dock inte stor nog för att undvika hackande och tiderna för dataöverföring (2 085 kB för CD och 8 333 kB för DVD per sekund) placerar den mitt i fältet av konkurrenter. Tyvärr ingår inget program för DVD-uppspelning i paketet. Du blir alltså tvungen att skaffa detta separat.

En vara från hyllan för mjuka mellanvaror. Körs mycket tyst och säkert, men betyget blir lidande av bristen på programvara.	**6**

SOLID OCH SNABB

■ Produkt: **CRW 1210R** ■ Producent: **Asus** ■ Pris: **1 500 kronor** ■ **www.asus.com**
■ ÅF-info: **Microtronica, 08-680 78 00**



BRA FÖR NYBÖRJARE Asus-brännaren är både snabb och solid, alltså ett bra val för många spelare.

En CD-brännare som inte äter dina **BLANKA CD-SKIVOR**

DENNA BRÄNNARE ÄR DEN PERFEKTA förstagångsbrännaren om man inte riktigt vet om man är en äkta nörd eller en vanlig lekman som bara vill prova sina vingar inom CD-brännandets ädla konst.

Med 12x skrivhastighet för CD-ROM är den kanske inte snabbast i världen, men den duger gott till att göra enstaka säkerhetskopior av spel. En normal CD kan kopieras på lite över sju minuter.

CRW 1210R använder Justlink-teknologi för att förhindra att CD-skivornas data förstörs av misstag. Om dataströmmen plötsligt avbryts noterar brännaren var det hände och fortsätter avläsningen tills den kan hitta orsaken till problemet.

CRW läser en CD med 26x hastigheten, vilket är idealiskt när du vill kopiera över musik från en musikskiva till en mp3-spelare eller en Minidisc. Men den för oväsen! Emellanåt kan ett riktigt högt surrande ljud höras när enhetens rotationshastighet förändras.

Snabb och pålitlig med de allra senaste software-komponenterna. För emellanåt lite mer oväsen än vad vi tycker är motiverat.	**7**

BURN, BABY BURN

■ Produkt: **NR-7700** ■ Producent: **NEC** ■ Pris: **£109** ■ **www.nec.com**
■ ÅF-info: **NEC Nordic, Stockholm, 08-587 584 01**



LITE ÖVER MEDEL Den är både snabb, billig och solid.

DET ÄR LIKA ROLIGT som att titta på färg som torkar. Därför ska du uppgradera din 4x-CD-brännare

DEN ANSLUTS TILL DITT MODERKORT via ett EIDE-gränssnitt vilket gör den idealisk för grovjobb. Den är en tyst och lugn arbetare, men erbjuder också klart godkända hastigheter på 12x för CD-ROM och 10x för CD-RW. Som i Asus-paketet ovan ingår den utmärkta Justlink-programvaran i paketet. Du får två tomma CD med i paketet från NEC, men det är inte den mest upphetsande presenten i hardware-historien. Det lättanvända Easy CD Creator 4.0 ingår också, och det kan guida dig genom hela processen. Det är en solid och förhållandevis snabb och billig brännare så kanske det kan vara läge att uppgradera ...?

Snabba access-tider, vilket betyder snabbare körning av spel. Och det är något som vi tycker är mycket viktigt.	**7**



SLUTSNACKAT OM KYRO

■ Produkt: **Fortissimo 2** ■ Producent: **Hercules** ■ Pris: **699 kronor**
■ **www.hercules.com** ■ ÅF-info: **Guillemot Sweden, 08-564 351 40**

LJUDKNALL
Hercules saknar ett Kyro-chip för sitt nya ljudkort. Synd att Kyro är ett grafik-chip ...

Hercules har på sista tiden haft **STOR FRAMGÅNG MED GRAFIKEN** och nu tänker de dominera våra ljudupplevelser ...

HERCULES HAR SLAGIT igenom stort med sina Kyro II-baserade grafikkort (Prophet), men tyvärr kan man inte använda grafik-chip i ett ljudkort, annars hade Hercules mest troligt tryckt i ett Kyro-chip även här.

Fortissimo är en helt ny design som dock har en del brister. Det innehåller de sedvanliga analoga gränssnitten plus optiska in- och utgångar för Minidisc. Förutom högtalaranslutningen finns en kontakt för hörlurar. Programvarupaketet inkluderar de sedvanliga överflödiga samplingarna och gratis tingeltanglet tillsammans med den mer användbara versionen av Power DVD 3.0. Dessutom är Fortissimo II den enda icke-Creative Labs-enheten med stöd för ljudstandarden EAX 2.0.

Ljudkvaliteten är dock markant sämre med det här kortet än det fantastiska SB 1024 Live.

Ett bra pris för ett kort med stöd för EAX 2.0, men ljudkvaliteten är som bäst medelmåttig i förhållande till SB 1024 Live.	**5**



DEN STILIGA 150X är långtifrån någon perfekt spelskärm

Elegant men ineffektiv

■ Produkt: **Design 150x** ■ Producent: **Philips** ■ Pris: **ca 11 000 kr**
■ **www.philips.com** ■ ÅF-info: **Philips Sverige, ake.johansson@philips.com**

DEKORATIV
Håll tyst och var snygg! Så skulle man kunna tilltala Philips design 150x.

PHILIPS HAR TAGIT SIKTE på TFT-marknaden med denna eleganta och dyra modell. Den är både praktisk och snygg i svart och silver, så den skämmer inte din svindyra takvåning med havsutsikt.

Det finns anslutningsmöjligheter för både DVI och RGB, och du kan ansluta skärmen till PC:n med både analog och digital kontakt. Förutsatt naturligtvis att du har ett rejält grafikkort. Skärmen är skarp och klar, som man kan förvänta sig till det här priset. Men, men, men.

Skärmen har problem med ljusregleringen och för spel är en reaktionstid på 40ms för långsamt. Därför kan vi inte rekommendera denna skärm till hardcore-gamers.

Det är riktigt synd att den inte är så väl lämpad för spel, för det är en av de snyggaste hardware-produkter vi har sett på länge.

Dina kompisar blir gröna av avund när de ser den, men du får stå ut med deras hånflinande när de ser hur murrigt *Quake* ser ut.	**6**

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om hardware till
verkstaden@intertec.se

EN HOTFULL FEMÅRING

Hej incite. Först lite ros: Ni är en kanonbra tidning med bra, humoristiska, trovärdiga recensioner och de senaste demos (nästan). Så lite ris: På CD:n 8/2001 stod det att den skulle innehåll ett demo på *Asterix Mega Madness*. Jag satte i CD:n i datorn, men var fanns mitt ? Det fanns inte där! Skärp till er lite. För det första för att jag annars blir tvungen att komma över och ge er allihopa en riktigt rejäl omgång stryk. För det andra för att det får mig att lipa som en femåring - och tro mig - det är inget som någon vill höra.

Nu till saken. Jag behöver en ny speldator. Det finns ett erbjudande med en nästan komplett dator (saknar skärm och Windows). Min far har en gammal 15"-skärm och software är inga problem. Man kan byta ut två saker på den här inte helt aktuella datorn. Här är min fråga: Vad är bäst? Att byta ut det halvtaskiga moderkortet mot ett bättre för att kunna få en Western Digital 7200 rpm hårddisk, eller att byta ut Intel 800 MHz (tror jag) PIII-processorn mot en T-Bird 1 GHz och kanske något annat, t ex att byta ut 32 MB GeForce MX-grafikkortet mot ett bättre? Något annat? Vad får jag mest ut av? Kan ett 64 MB GeForce MX över huvud taget fungera på en ynka 15"-skärm? Eller något annat? Ni måste hjälpa mig!

Ps: Vad är det bästa hyfsat billiga grafikkortet på marknaden? Jag har inte så mycket stålar - faktiskt är det mina konfirmationspengar som jag ska lägga på det här!

Mvh Martin Kufahl, Brøndby



NY HÅRDDISK FRÅN WESTERN DIGITAL? Martin från Brøndby har lovat oss stryk om vi inte svarar på om han ska köpa en ny hårddisk ...

Hej Martin. Vi är ett gäng tunna mesproppar här så det är bäst att vi svarar innan du kommer hit och ger oss stryk. Ursäkta Martin. Vi skrev på CD-omslaget att *Asterix Mega Madness* skulle vara med. Men någon (jag säger inte vem) satt och snarkade härinne så att Asterix blev en månad försenad. Han ligger alltså på CD:n i 09/2001. Kan du förlåta oss ?

Nu till det mer allvarliga. Du frågar hur du ska få mest uppgradering för pengarna, med tanke på den utrustning som står till ditt förfogande. Jo, för det första skulle jag överväga att skaffa en större skärm, för 15 tum är i underkanten för att spela på. Med detta sagt kan jag också lugnt säga att din 800 MHz-processor kan hålla jämna steg med de senaste spelen ännu ett tag, troligen även nästa år. Det är alltså moderkort och grafikkort som du ska fundera på att byta ut. Ett bra tips skulle vara att köpa ett Prophet 4500 från Hercules, som är det klart bästa grafikkortet i sin prisklass (ca 1 500 kronor) för tillfället. När det gäller moderkortet så skriver du inte vad det är för kort. Men så här på rak hand tror jag nog att du kan byta det.

Mvh Thorstein Carlskov, incite PC Games

KAN MIN BILDSKÄRM VARA EN FLASKHALS?

Hej incite! När jag uppgraderade min PC sist så valde jag att behålla bildskärmen från det gamla systemet och därmed spara lite stålar som jag i stället lade på annan utrustning. Min fråga är nu: Kan min gamla skärm bli en flaskhals för systemets prestanda även om den stöder de aktuella upplösningar som jag spelar med?

Mvh Peder, Norge

Hej Peder. Vid en uppgradering av datorn kan skärmen inte bli någon flaskhals för prestandan. Det har jag i alla fall aldrig hört talas om. En del saker ser kanske inte så bra ut som om du hade köpt en ny och superbra bildskärm, förutsatt att den du har inte redan är väldigt bra. Men allt ska fungera till 100 procent, även om skärmen inte är av allra senaste årsmodell. Den enda begränsningen i dina spel kan bli vilka upplösningar och antal färger du kan välja. Det är det enda som jag tror kan bli något problem. Men i de flesta fall är detta ändå inte något särskilt stort problem.

Mvh Sverre Pettersen, Bonniers Hotline

SUCK OCH STÖN!

Hej incite. Suck och stön! Jag vill bara först fjäska lite. Incite PC Games är helt enkelt den bästa blaskan som finns ... BASTA. Men vi vet ju alla att inget är perfekt, så jag satte mig med det senaste numret av incite och började titta igenom det efter fel/brister, utan att hitta några. Det grubblade jag över ett tag varefter jag kom överens med mig själv att jag i stället skulle spela lite datorspel. Och det gjorde jag så, men när jag satt och tittade på de spel jag hade installerat kunde jag inte se något av de spel som ni har givit mig och där slog det mig - felet med er tidning är att de flesta fullversionsspelen inte fungerar i Windows 2000, som är det jag använder. Därför är min bön till er: Rätta till det enda fel som finns i er tidning. Jag vet visst att inte alla spel kan köras under Win2K, men det finns några som bara behöver en patch och så körs de utmärkt. Kan ni inte försöka leta upp de små problemlösande programmen och lägga dem på er demo-CD!

Mvh Mathias Nielsen, Viborg

Hej Mathias. Tack för dina snälla ord, och jo, jag kan gott förstå din klagan. MEN, problemet är helt enkelt att Win2K är ett proffs-operativsystem som inte är gjort för att spela spel. Det är alltså du som ligger lite för långt framme i utvecklingen med din dator. Om du vill spela spel och inte kan vara utan ett bra OS så rekommenderar vi att du kör t ex Win98SE i en parallell installation. Om du är biten av ditt Windows 2000 och inte vill ha något annat OS kan du surfa in på sajten www.ntcompatible.com, där det finns en del info om olika lösningar på hur du eventuellt kan få igång dina spel.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline

HAR DU KÖRT FAST I ETT SPEL? FÖRTVIVLA ICKE, HJÄLPEN FINNS HÄR!

MASTERS OF ORION

Håll ned ALT och skriv en kod.

Galaxy	Identifera alla planeter
P	Nollställ alla ledarpersonligheter
Moola	Få 100 BC extra
Events	Slå av "random events"

FALLOUT TACTICS

Om du vill göra kopior av dina mer värdefulla objekt kastar du dem på golvet vid någon av de speciella mötesplatserna (t ex bensinstationen) så fort du kommer till dem första gången. Lämna området, återvänd och ta upp kopian av objektet. Upprepa sedan detta så många gånger du vill.

THE SIMS: HOUSE PARTY

Detta är en gammal hederlig klassiker: Tryck på Ctrl+Skift+C för att öppna ett samtalsfönster i det övre vänstra hörnet och skriv sedan "rosebud". Öppna fönstret igen och skriv in "!;!;!;!;!;!;!;!;!;!" (10 utropstecken och 9 semikolon) för att få in en rejäl laddning med extra pengar.

ASHERONS CALL

Skriv in koden medan du spelar:

ATOYOT	Karaktären hoppar och fryser i luften i bästa Matrix-stil
YMCA	Karaktärens hand börjar gnistra och han börjar dansa Village Peoples YMCA-dans och lämnar ett glittrande spår efter sig, medan han rör sig genom spelvärlden.
TEAPOT	Karaktären sjunger "I'm a little teapot"
SNOWANGEL	Karaktären gör en snöängel
MOCK	Karaktären pekar och skrattar
AKIMBO	Karaktären sätter händerna på höfterna och skrattar



ASHERON'S CALL Microsofts online-rollspel från 1999 blev en relativt stor framgång.

THE MUMMY

Lös följande uppgifter för att fuska

Alla vapen	Samla in minst 35 perfect zone gems
Oändlig ammunition	Samla in minst 45 perfect zone gems
Bonus-bana	Samla in minst 50 perfect zone gems för att öppna Cairo-banan
Oändliga liv	Samla in minst 60 perfect zone gems
Osynlighet	Samla in minst 65 perfect zone gems
Alla fusk	Samla in minst 78 perfect zone gems

I-WAR 2: EDGE OF CHAOS

Gå till spelets mapp och sök upp filen "defaults.ini". Öppna den i en textbehandlare och sök upp raden "developer_mode = 0". Byt ut nollan mot en etta och skriv följande rader längst ned i filen (glöm inte att ta en säkerhetskopia innan du börjar):

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

Du kan nu aktivera fuskkoderna med något av de angivna tangentbordskommandona.



I-WAR 2: EDGE OF CHAOS Det rosade space combat-spelet har anmärkningsvärt snygga stridssekvenser.

HEROES CHRONICLES: THE FINAL CHAPTER

Tryck på TAB och skriv en kod:

nwcagents	Fyller tomma platser med 10 black knights
nwclotsofguns	Ger alla krigsmaskiner
nwcneo	Höjer karaktären en nivå
nwctrinity	Fyller tomma platser med 5 archangels
nwcfollowthewhiterabbit	Maximerar tur
nwcnebuchadnezzar	Ger obegränsad rörelsefrihet
nwcmorpheus	Maximerar moral
nwcoracle	Avslöjar puzzle map
nwcwhatisthematrix	Avslöjar world map
nwcignoranceisbliss	Döljer world map
nwctheconstruct	Ger 100 000 guld och 100 av varje resurs
nwcbluepill	Spelet förloras
nwcredpill	Spelet vinns
nwcthereisnospoon	Ger 999 mana och aktiverar alla spells
nwczion	Ger alla byggnader
nwcphisherprice	Aktiverar underliga färger



HEROES CHRONICLES *The Final Chapter* är den sista episoden i Heroes-serien (får man väl anta i alla fall?).

MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Som de flesta andra racing-spel kräver *MTV Sports: Skateboarding* att du spelar klart en bana för att få tillgång till nästa. Det är dock inte särskilt svårt att öppna alla banor, skaters och skateboards. När du ska skriva ditt namn i "lifestyle-mode" så skriver du bara: "paswrd", så får du fri tillgång till alla härligheterna i spelet.

SUDDEN STRIKE FOREVER

Tryck på RETUR och skriv en kod:

**superman	Du är osynlig
**nofog	Inaktivera fog of war
**staticfog	Aktivera fog of war

ZEUS: POSEIDON EXPANSION

Tryck på CTRL+ALT+C och skriv en kod:

mammaldrome	Kornkammaren fylls var tredje månad
atlastthegreat	Atlas hjälper dig att bygga projektet snabbare
soundFrags	Djur ger ifrån sig underliga ljud när de dör
seasick	Poseidon tiodubblar mängden fisk i ditt förråd
hotlava	Skickar en eldkula mot ett utvalt stycke land

Operation Flashpoint

Förra månaden lärde vi dig den grundläggande taktiken i Operation Flashpoint. Denna månad hjälper vi dig genom de svåraste uppdragen



UPPDRAG: SCOUTING

Typ: Patrull
Använd: M113
Mål: Patrullera och förstör outpost

Du ska hitta fram till den markerade punkten på berget och ta fram kikaren. **VARNING:** Du kommer att anfallas av soldater som kommer från öst. Du kan öva dig på att använda kikaren genom att titta på skogen åt norr. Om du fokuserar på ett tält och klickar på den högra musknappen kan du sända radiomeddelanden till högkvarteret om dina observationer. Därefter går du tillbaka till basen. Se upp för motståndare som kommer springande över kullen från väster. Soldater anfaller från norr.

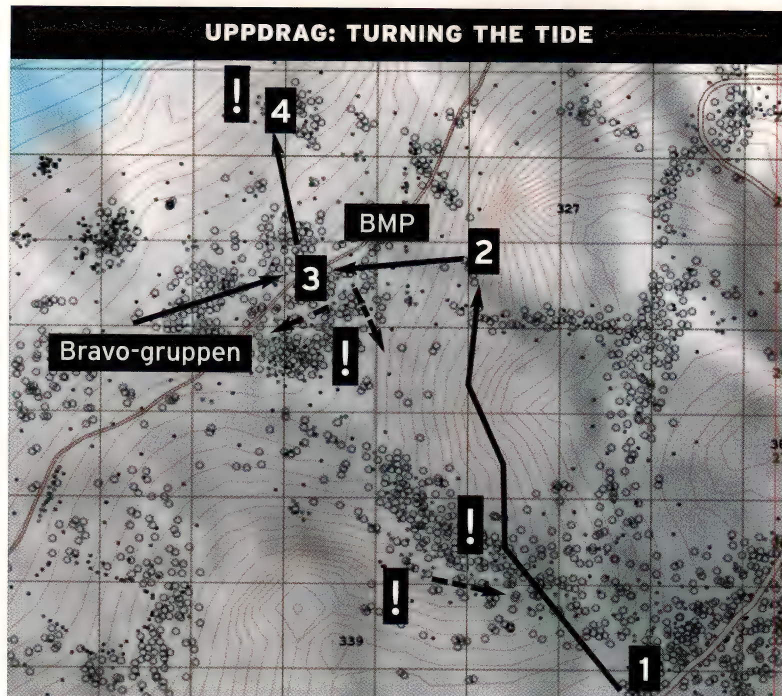
DU KRYPER UPP PÅ det branta berget nordost om din första checkpoint. Härifrån kan du överblicka fiendens läger med din kikare.

UPPDRAG: TURNING THE TIDE

Typ: Infanterianfall mot ryskt läger
Använd: Platoon Bravo
Mål: Gå ned i dalen, förstör fiendens läger och döda alla fientliga soldater

Du ska byta vapen innan uppdraget börjar. Byt din M16 mot en M21, och tag också en LAW rocket launcher med dig. För att kunna använda detta vapen ska du byta dina granater mot tre LAW-raketer. När lastbilen har lämnat av dig ska du skicka hela gruppen (utom läkaren) 200 meter ned i dalen. Under tiden tar du sikte på bergskammen åt väster och plockar de anfallande trupperna. Nu rasar slaget redan nere i dalen.

I dalen ska du hålla åt nordost för att komma runt lägret. När Bravo-gruppen meddelat att dalen är rensad ger du dina stödtrupper order om att anfalla lägret. Håll ett öga öppet efter BMP:er, du ska helst förstöra en eller två med din rocket launcher. Sedan ger du gruppen order att anfalla från nordost. Täck dem med geväret. Stanna där du är och tag dig an de anfallande fienderna. Se till att ha dina trupper i närheten, så att de kan täcka dina flanker samt bakåt. När lägret är rensat (du får besked via radion) går du till stranden mot nordost. Där väntar några fler soldater som ska röjas ur vägen.





UPPDRAG: RETURN TO EDEN

Typ: Invasion av Eden
Använd: Två infanterigrupper och två AH1 Cobra
Mål: Inta den första kullen och storma flygplatsen

Timing är avgörande under detta uppdrag. Efter att du har intagit kullen ska du storma flygplatsen. Först skaffar du ett pansarvärnsvapen från en fallen soldat och marscherar åt väster. Håll dig nära vattnet så att de fientliga styrkorna inte får syn på dig. Förstör shilkan och tillkalla därefter flygunderstöd. Vänta i 30 sekunder och ge sedan order om ett samlat anfall från de två grupperna Bravo och Charlie.

Om du väljer rätt ögonblick kommer de flesta stridsvagnar att vara förstörda av helikoptrar, och de andra grupperna kommer att hjälpa dig med att förstöra fiendens infanteri. **VARNING:** Flyende ryssar kan gömma sig i skogen (undersök det med kikaren).

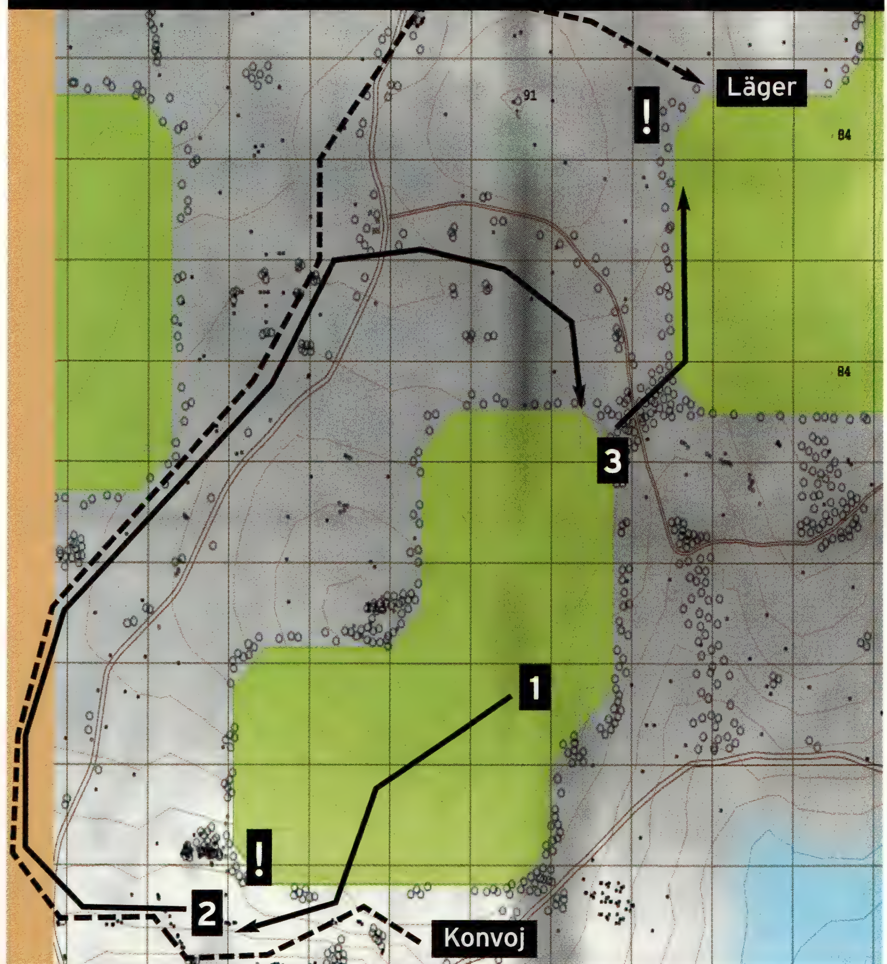
DU SAMLAR DINA styrkor på kullen (1) och springer längs stranden. Förstör shilkan från säkert håll (2) medan din grupp gömmer sig (3). Härifrån går du vidare till flygplatsen, som du ska storma.

UPPDRAG: HIND ATTACK

Typ: Spionage
Använd: Tre special units
Mål: Hitta det dolda ryska lägret och förstör så mycket du kan

Ge dina män order att inte skjuta och smyg dig till Morton, där du hittar en övergiven Skoda vid kyrkan. Du kör bilen till kanten av staden och väntar på att en lastbil passerar dig. Följ efter den och sväng till höger strax före Figari. När du har kommit till skogen lämnar du bilen och går genom skogen åt norr med dina mannar.

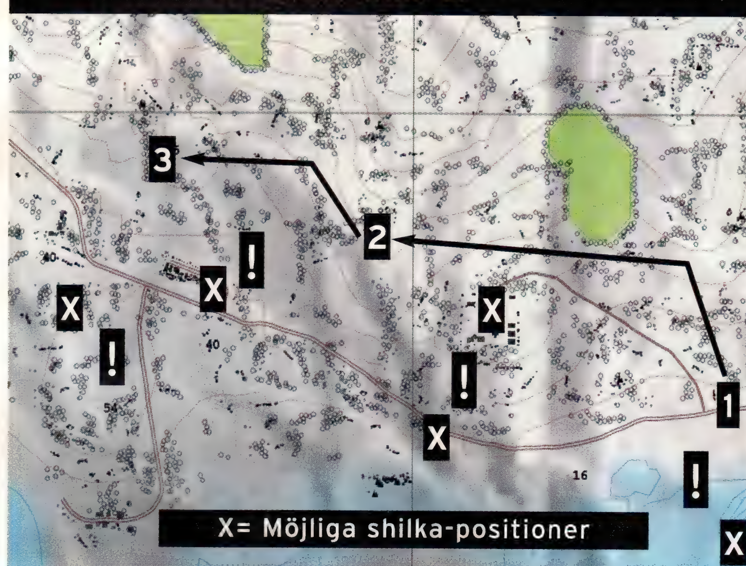
Från denna sida kan du smyga dig osedd in i lägret med dina mannar. Du har nu två möjligheter att förstöra lägret. Du kan krypa in i lägret och ge dina mannar order om att placera ut några minor. Sedan kan du springa in i skogen och skjuta lägret i småbitar på säkert avstånd. Du kan också stjäla en HIND och använda den för att förstöra lägret. Du måste också förstöra helikoptern innan du ger dig av mot någon av de tre återsamlingsplatserna.



FRÅN BÖRJAN (1) går du tillsammans med dina mannar till Skodan 2). Du kör efter en lastbil utanför staden och lämnar Skodan vid skogen (3), varifrån du rör dig mot lägret till fots.



FLOTTA BILDER
Om inte det var för att man visste att detta är krig kunde man bli alldeles till sig över möjligheten att flyga in i den vackra solnedgången ...

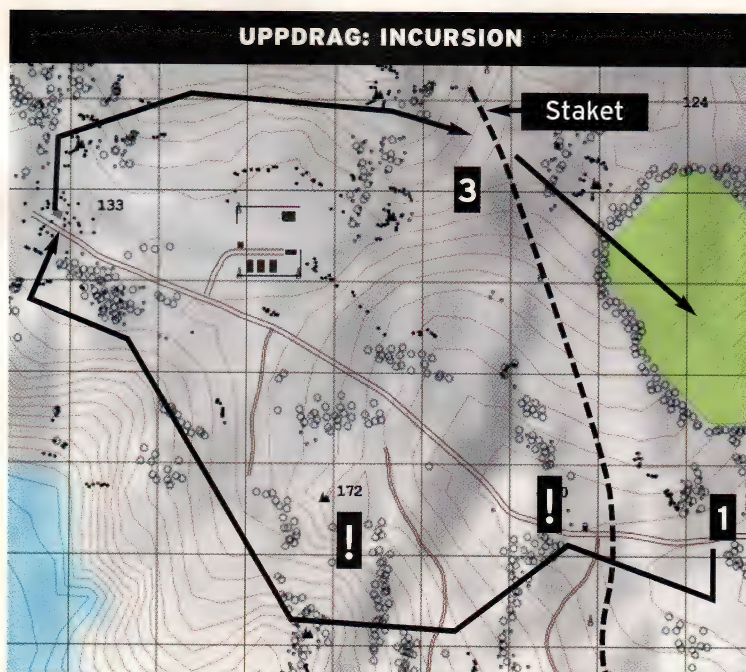


UPPDRAG: WAKE-UP CALL

Typ: Sabotage
Använd: Två black special units
Mål: Förstör minst en av de tre shilkas och göm dig i skogen

Ge dina trupper order om att inte skjuta och rör dig åt norr. Se upp för tremannapatrullerna. En av soldaterna i dessa patruller har ofta en rocket launcher, som du kan stjäla när du har likviderat soldaterna. Byt dina minor mot raketer. Förflytta dig till området med kullar norr om kustvägen. Därifrån har du bra utsikt över terrängen, vilket du kan använda för att förstöra shilkas på långt håll.

Det finns bara två shilkas utmärkta på kartan, den sista måste du själv hitta, för den kan finnas på olika platser från spel till spel. Du ska leta efter lägereldar, eftersom de kan ange shilkans position på långt håll. Du ska röra dig framåt på magen under det mesta av tiden för att undgå upptäkt.



UPPDRAG: INCURSION

Typ: Underrättelser
Använd: Några kraftfulla och bra vapen
Mål: Stjäla koder till missil

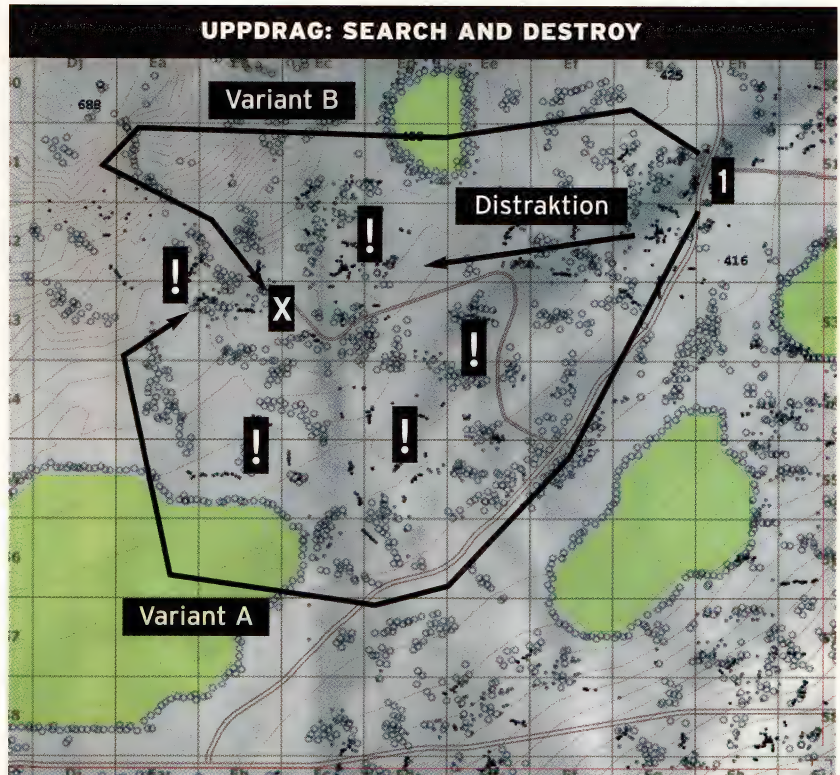
Du väntar tills vakterna rör sig bort från porten i en stjärnformation. Smyg dig genom porten och åt vänster. Vänta med att resa dig upp tills du är i säkerhet mellan träden. Använd din kikare för att hålla utkik efter fiendens enheter. Du ska vänta lite innan det är läge att springa in i byggnaden efter den kod du ska använda. Kryp från buske till buske, så att du inte blir upptäckt. Sedan kryper du ut ur huset igen och in i de mörka områdena med träd, tills du når fram till staketet. Du kan spränga staketet i luften med en bomb och fly genom hålet.

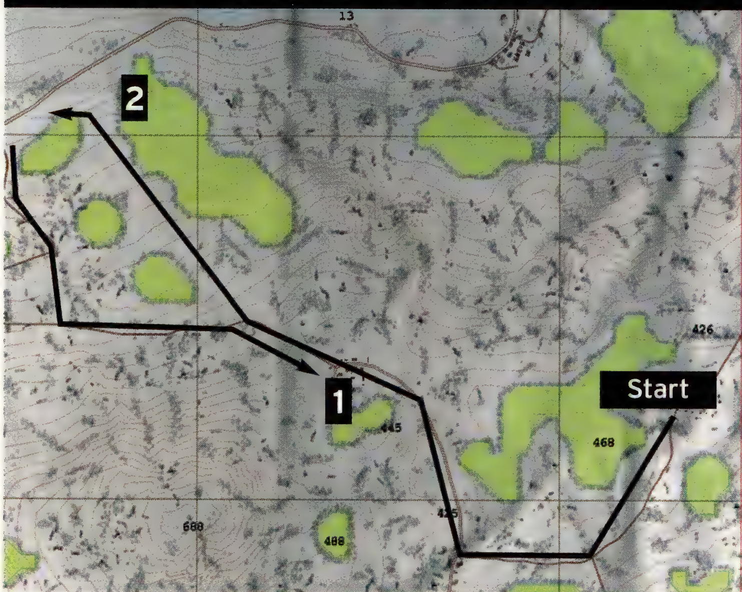
UPPDRAG: SEARCH AND DESTROY

Typ: Sabotage
Använd: Tre M1A1 och två AH1
Mål: Förstör en SCUD-missil

Du ska hitta den exakta positionen för SCUD-missilen och förstöra den. Tillkalla understöd via radion och fly. Målet översvämmas av fientliga soldater. Du ska inte lägga tid på att förstöra shilkas, stridsvagnar eller BMP:er, utan istället använda dina enheter som avledning. Du ska från början välja M21 och LAW som beväpning. Fördela de andra rocket launchers inom gruppen. Du ger dina trupper order att stiga in i lastbilen innan du själv förstör jeepen. Låt dina stridsvagnar anfalla från väster och skicka in gruppen i dalen från sydöst.

Ge order om ett självständigt anfall. Under täckning av denna avledning förflyttar du dig fram mot målet i jeep från söder. Du kryper genom skogen och förstör SCUD-missilen med din rocket launcher. Om du förlorar ditt understöd tidigt under uppdraget kan du lika gärna börja om. Du vet inte på förhand var fiendens styrkor väntar på dig. Eftersom du bara har kort tid på dig under detta uppdrag måste du experimentera med olika rutter för att hitta den mest effektiva. Under vårt test var det till exempel också möjligt att röra sig fram mot missilen från den nordliga kullen.





UPPDRAG: RED DAWN

Typ: Gisslantagande
Använd: Tre M1A1 och två AH1
Mål: Tag en gisslan och utför sabotage

I detta uppdrag ska du ta generalen till fånga och förstöra den andra SCUD-missilen. Med dina mannar i lastbilen förflyttar du dig längs vägen mot sydväst. Ta åt höger i T-korsningen, vägen leder genom ett läger där du hittar en HIND. Kom ihåg platsen. Du kör snabbt norrut till kustvägen, där du lägger dig i bakhåll och väntar på generalens jeep. Se till att generalen inte dör vid anfallet. Så snart han är tillfångatagen tar du lastbilen och återvänder så snabbt som möjligt till HIND-helikoptern. Det finns en bränsleenhet i lägret som du ska använda till helikoptern. Så snart HIND:en är klar att lyfta flyger du med hela gruppen norrut. Håll dig dock nära marken och flyg längs med östkusten. Du ska komma så nära SCUD-missilen som möjligt. **VARNING:** Området framför dig kryllar av fientliga soldater på patrull. Om du är en bra pilot, kan du förstöra målet med HIND:ens raketer. Annars måste du landa på en säker plats, lämna dina mannar tillsammans med generalen och förstöra missilen på egen hand. Det bör vara rätt enkelt för en krigsmaskin som du.



DU SKA INTE ANFALLA de befästa ställningarna från vägen. Från denna ställning har du utsikt över hela dalen.

Tropico

Tjänar du inga stålar på din karibiska ö? Producerar dina majs- och kaffeplantager inte tillräckligt? Är du helt enkelt en kass diktator? Här visar vi hur du kan få vinst och respekt och utvecklas till en statsman



Kaffebuskarna växer riktigt bra i den här sluttningen. Kolla alltid statistiken för att se vilka växter som gror bäst på den aktuella jordplätten.



Massuppsägningar ger uppror. Undvik detta genom att skära ned antalet arbetare gradvis (klicka på en av arbetarsiluetterna till höger).

BYGGANDE

Vad ska jag bygga först?

Tropicanerna har först och främst behov av tak över huvudet. Det är billigast att bygga ett stort lägenhetskomplex, och invånarna är nöjda med det i början. Bygg sedan en kyrka, som det snabbt blir behov av, och fortsätt med en health clinic, där invånarna kan få läkarhjälp.

Kom ihåg att skaffa hjälp från utländska experter för byggandet, eftersom invånarna inte har rätt kvalifikationer.

Varför tar det så lång tid att bygga nya byggnader?

Innan du kan börja att bygga måste grunden göras klar och träden avlägsnas. Starta en extra byggfirma tidigt i spelet, så går byggandet fortare.

BOSTADSSITUATIONEN

Hus, kyrka och läkarstation – är det allt som behövs?

Nej. Invånarna kräver högre levnadsstandard i takt med ekonomins utveckling. När du börjar få intäkter från export kan du fortsätta med byggandet.

Intellektuella invånare kräver t ex en skola. Det är förnuftigt, eftersom du behöver utbildat folk längre fram i spelet.

Den positiva ekonomin drar till sig immigranter, och med större invånarantal följer också en ökad kriminalitet. Håll ett öga på brottsstatistiken och bygg en polisstation tidigt i spelet. Det kan också rekommenderas att bygga en bar och en restaurang, så att dina invånare kan få underhållning efter arbetsdagens slut.

Hur bor tropicanerna?

Även om ditt första lägenhetskomplex ger bra bostäder till många invånare så kommer det ändå att vara en del som bor i hemmabyggda plåtskjul och slumområden. Lös problemet genom att bygga nya lägenheter – därmed undgår du också demonstrationer mot eländiga bostadsförhållanden.

Kom ihåg att bostäder är det näst viktigaste i tropicanernas liv efter mat och dryck.

ARBETSMARKNADEN

Varför är det ingen som arbetar på mina gårdar?

Tropicanerna är bekväma. Har de för långt mellan bostad och arbete går de ibland hem i samma ögonblick som de kommer till arbetet! Bygg därför gårdar och industrier så nära bostadsområdena som möjligt. Om detta inte går att göra (t ex för att en gröda bara växer bra på en viss plats) så måste du höja lönerna. Pengar är ett perfekt lockbete för tropicanerna. Det kan också löna sig att bygga små bostadskomplex i förbindelse med avsides belägna gårdar och gruvor.

VINSTMAXIMERING

Hur får jag igång ekonomin?

Se dig omkring. Vilka grödor går det att odla? Hur många gårdar har du? En majsodling kan ge mat åt 30 invånare. Har du fler gårdar kan du använda dem för att producera grödor som du kan tjäna pengar på (kaffe och tobak). Exportintäkterna kan du investera i byggande och produktion.

BYGGMONOPOL En guide till den perfekta staden



När lägenhetskomplexet är på plats bygger du en kyrka och en health clinic. Samtidigt ändras produktionen på en av dina gårdar från majs till kaffe. Kaffebusken växer snabbt och är lönsam.



Med vinsten från kaffeexporten kan du finansiera fler gårdar och lägenheter. Bygg också en skola, en bar och en restaurang. Överväg att bygga en polisstation för att se till att dina invånare inte blir alltför fria.



Den lilla byn har växt till en driftig provinsstad. Bygg ett kafferosteri (canning plant) och tjäna massvis med pengar på att sälja kaffet till ockerpriser. Investera vinsten i handel och industri.

EXPORTFRAMSTÖT Bygg två lönsamma hamnar



Tre fraktfartyg vill lägga till i din hamn när du har byggt en kaj, men hamnarbetarna kan bara lossa ett fartyg åt gången. Det sänker produktionen och därmed din vinst. Skandal.



Problemet löser du genom att bygga en kaj till. Nu kan du lossa två fartyg åt gången och sedan luta dig tillbaka medan arbetarna svettas och pengarna bara rullar in.

Varför producerar gårdarna inget?
Innan du bygger en gård bör du undersöka jordmånen i det aktuella området och kolla statistiken. Det går bara att odla grödor med vinst på gröna ytor.

Jag har konstant underskott – vad gör jag för fel?
Lantbruk och industriproduktion tar lång tid på sig att få fart. Det kan ta flera år att nå vinst från lantbruk, eftersom grödorna först ska planteras, skördas och exporteras innan du tjänar pengar. Grödor som tobak och papaya ska växa i flera år innan de kan skördas. För gruvor och fabriker tar det också ett tag innan produktionen är i full gång, så ha tålamod och sprid dina investeringar så att du får en jämn och konstant inkomst. Använd grödor som ger hög vinst.

Hur sätter jag in pengar på mitt schweiziska bankkonto?
Inför krav på särskilt bygglov (special building permit edict). Denna lag ökar byggnadsomkostnaderna med 20 procent, varav 10 procent går direkt till ditt hemliga bankkonto.

Du kan tjäna mer pengar genom att starta en bank. De anställda kommer att överföra stora summor till ditt konto varje år för att "bevara vänskapen".

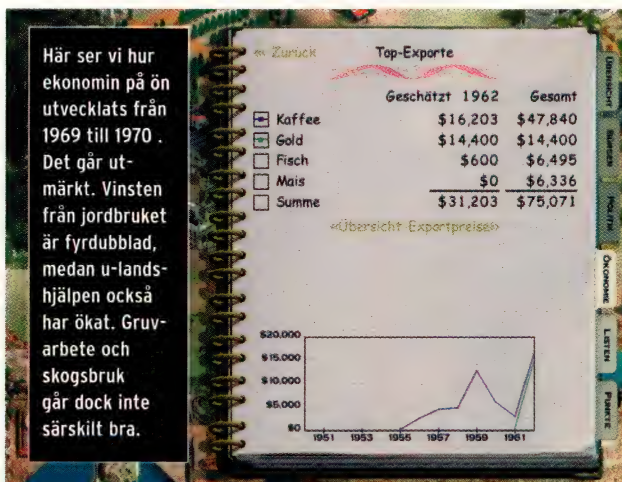
MATERIAL

Tonvis av lantbruksprodukter hopar sig på mina gårdar. Hur får jag dem nedkörda till hamnen?
Starta en transportfirma. Lastbilschaufförer kan transportera tre gånger så mycket som vanliga arbetare, men se upp: Långa avstånd betyder långa arbetstider för chaufförerna. Se till att de får mat, dryck och sömn.

Om det fortfarande hopar sig varor kan du bara starta ännu en transportfirma.

Vilka grödor och mineraler kan man tjäna mest pengar på?
Guld, bauxit, kaffe och tobak kan säljas direkt och behöver inte bearbetas. Här är vinsten hög. Har du råd att bygga en fabrik kan du tjäna en förmögenhet på pulverkaffe (instant coffee), rom, handrullade cigarrer och juvelerarsmycken.

Du kan också välja en annan strategi och försöka med råmaterial som direkt kan exporteras i stora mängder, men som ger låga intäkter (bananer och trä). De mycket stora mängderna innebär att du kan tjäna pengar även med låga priser.



Här ser vi hur ekonomin på ön utvecklats från 1969 till 1970. Det går utmärkt. Vinsten från jordbruket är fyrdubblad, medan u-landshjälpen också har ökat. Gruvarbete och skogsbruk går dock inte särskilt bra.

brevlådan

HAR DU NÅGOT ATT SÄGA så säg det här

"Kan jag inte få ett grafikkort, jag har så in i h***e tråkigt ..."**

Diablo 2 Exp.

Jag saknar en trainer till *Diablo 2: Expansion.* Var kan jag hitta den?

Thomas
Danmark

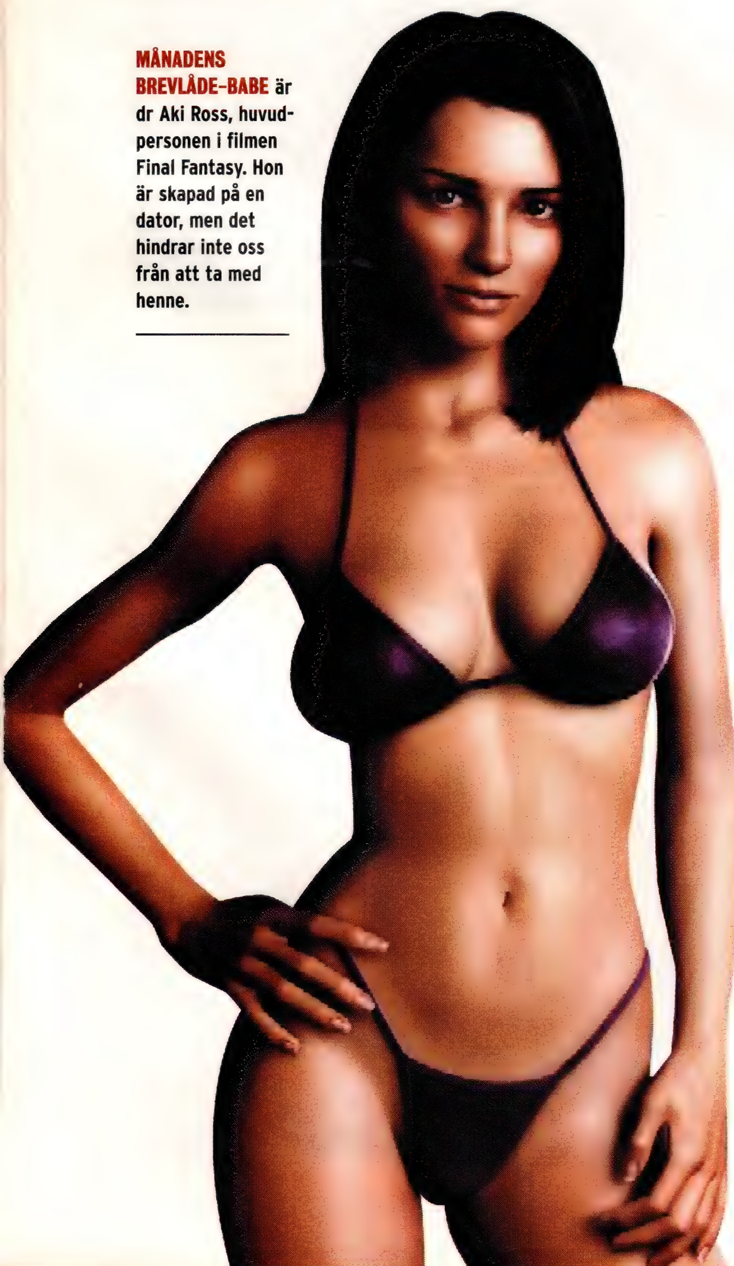
Försök med **www.diabloii.net/files/utilities.shtml**

Civilization 1

Jag har nog letat över hela Internet, men har fortfarande inte hittat spelet civilization så att jag kan ladda ner det. Ge mig adressen till en plats som jag kan downloada spelet ifrån.

Håkon Berg-Rolness
Norge

Spelet finns bland annat på **http://localhost.ee/sar/abandonware.php**



MÅNADENS BREVLÅDE-BABE är dr Aki Ross, huvudpersonen i filmen Final Fantasy. Hon är skapad på en dator, men det hindrar inte oss från att ta med henne.

Flygsimulator?

Jag älskar flygspel och undrar om Jane's Simulations släpper något nytt spel snart.

Joel
Sverige

Om det kommer något nytt från Janes så skriver vi om det. Tills dess kan du se fram emot *Microsoft Flight Sim 2002,* som kommer under hösten. Det recenserar vi så fort som möjligt.

Quick save

Jag har följt med i er debatt om quicksave vs inte quicksave, och jag tycker att det saknas en vinkel: Det är när man sitter och spelar ett spel som inte har autosave och spänningen stiger (ja, det är ju inte DET som är irriterande) och spelet KRASCHAR! Ja, mina damer och herrar, spelproducenterna måste också inse att när de skickar ut halvfärdiga spel med buggar och först senare ger ut patchar som löser många av programmeringsfelen, så måste de se till att göra en förinställning så att man inte måste spela hela uppdraget igen - inte för att man gör fel och dör i spelet, utan för att programmeringen är för dålig.

Jag har upplevt detta i bl a IGI, Diablo II 1.0 och fallout tactics 1.0 (i toughguy mode där man ju inte kan spara). Det sistnämnda är ett bra exempel på ett spel där man just har möjlighet att välja att stänga av quick-save-funktionen, för att få andra godsaker (flera XP för de oinvigda).

Rene Joel
Danmark

Ni har räddat mitt liv!

Det brukar ofta vara spännande när incite dimper ned, och det senaste numret var alldeles underbart. Ni har faktiskt räddat både mitt och min dators liv. Min nya AMD 1 GHz 256-RAM med GeForce2 MX har ända sedan köpet varit trög och hackat till i grafikkrävande spel, men era drivrutiner (VIA:s 4-in-1) har tagit bort alla problem. Jag har också installerat de nya drivrutinerna för Geforce2-kortet och undrar om det går att bli av med Nvidia-märket nere i högra hörnet. Inte för att jag inte tycker om Nvidia, men det är i vägen när jag ska spela. Jag hoppas ni fortsätter att göra ett bra jobb med tidningen. TACK.

Patrik Andersson
Sverige

Att ta bort Nvidia-märket törs vi inte komma med något förslag på. Försök att titta i drivrutinens readme-fil eller skicka helt enkelt ett mail till Nvidia.

Är du tokig?

Vi har en gammal K6 3D 300 MHz med ett Matrox 100-grafikkort. Vi har också ett Rage Fury Pro-grafikkort, men det sitter inte i datorn eftersom min storebror säger att det har gått sönder. Med Rage Fury kan datorn köra de flesta spel, med det andra kan den inte köra något. Då kom jag att tänka på: Har ni något Riva Tnt2-kort, eftersom ni ofta måste uppgradera ... och nu kommer ju GeForce3 också? KAN JAG INTE FÅ ETT AV DEM, JAG HAR SÅ IN I H***E TRÅKIGT???**

Torben Larsen
Danmark

Skaffa en hobby eller ring en kompis!

Megaproblem

Jag har ett problem som är obotligt (tror jag men jag ska kolla med er). Ofta när jag ska starta ett spel så kommer det upp en blå skärm där det står: Systemet har utfört ett felaktigt (eller något liknande) kommando i modul vmm(01) och så vidare. Vad är det som är fel? Jag har en P3 500 mhz med 256 sdram och ett tnt2 m64 med 16 i ramminne.

Davve Ekman
Sverige

Wow! Det där är rätt svårt att avgöra vad som kan vara fel - allt från själva Windows till drivrutiner i konflikt med varandra. Installera nya drivrutiner och installera om Windows.

Vad är cookies?

Jag har en fråga om Internet och cookies. Vilken funktion har de? Vad kan ägaren av en webbplats göra med mig med hjälp av cookies? Vilken information får de av mig? Kan jag fortsätta att titta på porr utan att pappa upptäcker det? Tack på förhand. Supertidning!!!! Ni är bäst!

Jesper Stærkær
Hattfjelldal

Med hjälp av cookies är det möjligt att spara olika upplysningar lokalt på din egen dator. Det kan t ex vara datum och tid för när du senast besökte sidan eller t ex ett användarnamn som du angett. Med hjälp av cookies kan ägaren alltså hälsa dig välkommen och säga att du besökte hans hemsida senast för 17 dagar sedan och att du har varit på besök 123 gånger. Det är viktigt att komma ihåg att all information ligger lokalt på din egen dator och ägaren av hemsidan inte får veta något om du tar bort dina cookies. Dessutom är det omöjligt att starta program, läsa

post eller göra andra inte helt lagliga saker med hjälp av cookies.

Till sist - nej, du kan inte se på hemsidor utan att din far kan upptäcka det. Om han vet var cookies placeras på din dator kan han se adressen till hemsidorna :(. Det finns dock massor av enkla metoder för att dölja var du har varit på nätet ...

Max Payne som fullversion

Jag bara ÄLSKAR er tidning men jag måste tyvärr säga att Colin McRae 2 bara borde ha fått en usel 8 i testet för publiken står helt still, röken är för liten bakom bilen, man kan inte tappa hjulen och spoilern hänger kvar en bit bredvid bilen fast man tappat den.

Kan ni ta med Max Payne som fullversion (det kan ni väl inte, för det skulle bli för dyrt för er...), men tack för en superbra tidning och ha det bra där på redaktionen.

Tomas Björklund
Sverige

Du kan säga vad du vill, men vi tycker att *Colin Mc Rae* är ett superhäftigt spel. Om vi tar med *Max Payne* som fullversion kan vi nog räkna med att den skandinaviska distributören blir lite lätt irriterad. Men som du kan läsa i recensionen i detta nummer är spelet värt varenda krona ...



ELAKA RYKTEN säger att Max Payne under action-sekvenserna liknar en 15-årig pojke som är kissnödig. Det vill vi inte kommentera.

månadens brev

GENIAL **QUAKE 3**-MOD

incite PC Games är världens bästa datortidning! Era CD är kungliga, era videos är bäst, era demos är urbra (de flesta), och recensionerna ger i alla fall mig lust att köpa de flesta av spelen.

En sak måste jag ändå klaga på: det är lite för lite tekniska detaljer i hardware-recensionerna. Tusen tack för guiden "3D-kort till överkomliga priser," eftersom jag planerar att köpa ett nytt skärmkort. Jag har ett Duron 850 med 128 mb ram, SB Live! Player 1024 ljudkort osv... Vilket kort rekommenderar ni till ett pris på max 2 000 kr?

Tusen miljarder tack för artikeln som berättade om Quake 3-moden Urban Terror. Den slår Counter-Strike på alla fronter (så långt som jag har kommit). Den har allt som CS saknar (vilket ju inte är mycket): möjligheter att skaffa lasersikte, ljuddämpare och massor av annat. Recensionen av Tomb Raider-filmen var också kungligt bra! Jag tycker att det är jättebra att ni faktiskt söker upp företaget som gör det spel ni recenserar och intervjuar de som var med och gjorde det.

Bara en sak till: Jag älskar action/skjutaspel, men när jag spelar spel som använder 3D-delen av mitt grafikkort så hackar det på ett otroligt ovanligt sätt: spelet går jämnt i 10-20-30 sekunder, sedan hänger det sig i 1-2 sekunder och börjar att gå igen, något som är otroligt irriterande, speciellt i CS via nätverk, för min spelare fryser i 1-2 sekunder medan de andra spelarna bara kan skjuta på mig utan att jag kan göra något som helst motstånd. Vet ni vad detta kan bero på? Jag kör med Windows 98 1. edition, så jag funderar på om det kan vara något med operativsystemet. Det kan givetvis också vara grafikkortet, ett ca 1 år gammalt Riva TNT2 M64 med 16 MB RAM. Kan ni svara på detta?

Trond Aasland
Hundhamaren, Norge

Till din Duron 850 rekommenderar vi för tillfället Hercules Prophet 4500 XT med Kyro-chip och 64 MB RAM. Det bör du kunna hitta för under 1 500 kr – ett extremt bra pris för ett så bra grafikort.

En Duron 850 MHz-dator med Riva TNT2 bör kunna köra *Counter-Strike* utan problem, så det *är* något fel. Vi har två förslag: Antingen har du inte de senaste drivrutinerna för Riva-kortet eller också är grafikkortet för varmt. Om problemet är det sistnämnda kommer kortet normalt sett att pausa ett par sekunder, och arbeta vidare när temperaturen gått ned igen. Du kan lösa problemet genom att montera en extra fläkt som kostar omkring 100 kronor.



URBAN TERROR Trond är mycket nöjd med den MOD till *Quake 3* som vi berättade om nyligen.

Vinn **hardware**

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr.

DUAL ANALOG GAMEPAD



TOP GUN FOX 2





tävling

Vinnarna av *Half-Life: Blue Shift* spel och solglasögon från IQ Media i nr 08/2001 blev Mattias Johansson ● Fredrik Simón ● Thomas Wollenberg ● Dennis Jakobsen ● Roger Rønning ● Sondre Sördal ● Frank Kriger ● Richard Gustavson ● Jack Hagström ● Tom Andersen



VINN

FINAL FANTASY

● T-Shirt
● klocka ● ryggsäck
● spel

Sponsrat av:



HJÄLP OSS ATT GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN PRISER FRÅN **INFOGRAMES** OCH **NORDISK FILM**





10/2001 **Vad tycker DU om incite PC Games?**

1. Din ålder? ☐

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PlayStation 2	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Nintendo 64	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Game Boy	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dreamcast	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PC	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
X-Box	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Game Cube	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Kritisk granskning	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Informationsvärde	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Aktualitet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Överskådlighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Valuta för pengarna	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Design och layout	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck	◯6	◯5	◯4	◯3	◯2	◯1
Text	◯6	◯5	◯4	◯3	◯2	◯1
Design	◯6	◯5	◯4	◯3	◯2	◯1
Framsida	◯6	◯5	◯4	◯3	◯2	◯1
CD-ROM	◯6	◯5	◯4	◯3	◯2	◯1

5. Har du tillgång till Internet?

◯ Ja ◯ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games? ☐

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?

◯ Nyheter	◯ Hardware
◯ Recensioner	◯ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?

◯ Ja ◯ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?

◯ Action
◯ Adventure
◯ Simulering
◯ Sport
◯ Strategi
◯ Bilspel/racing
◯ Rollspel

Kupongen finns online på **www.incite.nu** under "Brevlådan". Lottdragningen görs den 6/10 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras som brev

incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

nästa nummer

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktör: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
c/o Intertec
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

FULLVERSION

Shattered Light

Rollspelet Shattered Light har dussintals timmar god underhållning. Det medföljer nästa nummer utan att det kostar dig ett öre!









FÖRFATTAREN TOM CLANCY HAR SKRIVIT RAINBOW SIX-BÖCKERNA SOM SPELET MED SAMMA NAMN BYGGER PÅ. NU KOMMER MER FRÅN MÄSTAREN. I **NÄSTA NUMMER** KAN DU LÄSA EN STOR KOMMER SNART-ARTIKEL OM

GHOST RECON

JEDI KNIGHT 2: ORIGINALET VAR ETT STORT SPEL – VI TAR EN TITT PÅ TVÅAN
NHL 2002: INTERVJU & RECENSION
DUNGEON SIEGE: EN NY DIABLO-KILLER?

PLUS! RECENSIONER AV BL A POOL OF RADIANCE, PROJECT EDEN OCH RALLY TROPHY

Vi förbehåller oss rätten att ändra innehållet.

BÄST, STÖRST, FÖRST! incite PC Games 11/2001 UTKOMMER 17/10

HUR LÅNGT ÄR DU VILLIG ATT GÅ FÖR ATT FÅNGA DITT BYTE?

Du är en ulv i fåra-kläder som har en vakt-hund att lura. Spela som Ralph Wolf och använd all din list för att fånga ditt byte. Ju högre nivå, desto mer slughet krävs för att få mat på bordet.



Seek. Stalk. Pounce.



